



自然的綠色生活空間 亞洲綠色電腦

省電、低污染、低噪音、低輻射、可回收



- 採102鍵中英文兩用鍵盤(壹語、注音、大寫), 卷12功能鍵



- 符合人體工學, 品質好、觸感佳、故障率低
- 附有手靠板, 可支撐雙手



- 附有防護蓋, 打開後可放置資料、書籍

F575V • F590V • F5100V

代理商 亞細亞自然生活資訊服務有限公司

● 02-2646-4832	● 02-2646-4833	● 02-2646-4834	● 02-2646-4835	● 02-2646-4836	● 02-2646-4837	● 02-2646-4838	● 02-2646-4839	● 02-2646-4840	● 02-2646-4841	● 02-2646-4842	● 02-2646-4843	● 02-2646-4844	● 02-2646-4845	● 02-2646-4846	● 02-2646-4847	● 02-2646-4848	● 02-2646-4849	● 02-2646-4850	● 02-2646-4851	● 02-2646-4852	● 02-2646-4853	● 02-2646-4854	● 02-2646-4855	● 02-2646-4856	● 02-2646-4857	● 02-2646-4858	● 02-2646-4859	● 02-2646-4860	● 02-2646-4861	● 02-2646-4862	● 02-2646-4863	● 02-2646-4864	● 02-2646-4865	● 02-2646-4866	● 02-2646-4867	● 02-2646-4868	● 02-2646-4869	● 02-2646-4870	● 02-2646-4871	● 02-2646-4872	● 02-2646-4873	● 02-2646-4874	● 02-2646-4875	● 02-2646-4876	● 02-2646-4877	● 02-2646-4878	● 02-2646-4879	● 02-2646-4880	● 02-2646-4881	● 02-2646-4882	● 02-2646-4883	● 02-2646-4884	● 02-2646-4885	● 02-2646-4886	● 02-2646-4887	● 02-2646-4888	● 02-2646-4889	● 02-2646-4890	● 02-2646-4891	● 02-2646-4892	● 02-2646-4893	● 02-2646-4894	● 02-2646-4895	● 02-2646-4896	● 02-2646-4897	● 02-2646-4898	● 02-2646-4899	● 02-2646-4900	● 02-2646-4901	● 02-2646-4902	● 02-2646-4903	● 02-2646-4904	● 02-2646-4905	● 02-2646-4906	● 02-2646-4907	● 02-2646-4908	● 02-2646-4909	● 02-2646-4910	● 02-2646-4911	● 02-2646-4912	● 02-2646-4913	● 02-2646-4914	● 02-2646-4915	● 02-2646-4916	● 02-2646-4917	● 02-2646-4918	● 02-2646-4919	● 02-2646-4920	● 02-2646-4921	● 02-2646-4922	● 02-2646-4923	● 02-2646-4924	● 02-2646-4925	● 02-2646-4926	● 02-2646-4927	● 02-2646-4928	● 02-2646-4929	● 02-2646-4930	● 02-2646-4931	● 02-2646-4932	● 02-2646-4933	● 02-2646-4934	● 02-2646-4935	● 02-2646-4936	● 02-2646-4937	● 02-2646-4938	● 02-2646-4939	● 02-2646-4940	● 02-2646-4941	● 02-2646-4942	● 02-2646-4943	● 02-2646-4944	● 02-2646-4945	● 02-2646-4946	● 02-2646-4947	● 02-2646-4948	● 02-2646-4949	● 02-2646-4950	● 02-2646-4951	● 02-2646-4952	● 02-2646-4953	● 02-2646-4954	● 02-2646-4955	● 02-2646-4956	● 02-2646-4957	● 02-2646-4958	● 02-2646-4959	● 02-2646-4960	● 02-2646-4961	● 02-2646-4962	● 02-2646-4963	● 02-2646-4964	● 02-2646-4965	● 02-2646-4966	● 02-2646-4967	● 02-2646-4968	● 02-2646-4969	● 02-2646-4970	● 02-2646-4971	● 02-2646-4972	● 02-2646-4973	● 02-2646-4974	● 02-2646-4975	● 02-2646-4976	● 02-2646-4977	● 02-2646-4978	● 02-2646-4979	● 02-2646-4980	● 02-2646-4981	● 02-2646-4982	● 02-2646-4983	● 02-2646-4984	● 02-2646-4985	● 02-2646-4986	● 02-2646-4987	● 02-2646-4988	● 02-2646-4989	● 02-2646-4990	● 02-2646-4991	● 02-2646-4992	● 02-2646-4993	● 02-2646-4994	● 02-2646-4995	● 02-2646-4996	● 02-2646-4997	● 02-2646-4998	● 02-2646-4999	● 02-2646-5000
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

 亞洲電腦

研製製造：
亞細亞科技股份有限公司
● 高雄總公司：高市三民區民族路53號
(07)384-8088 FAX/384-4537
● 台北分公司(02)961-5890
● 台中分公司(04)311-1743

演 出人員

發行人員社 長/王俊廷

總 編 輯/李初階

主 編/韓文慶

文字編輯/史 慧、李永治

編輯助理/蕭淑慧

美術編輯/郭美玲

美術編輯/李秀娟、呂淑英

法律編輯/李俊傑

版式總監/石志勇

打字排版/陳麗雲、伍美蓉

廣告企劃/曾玉慧

特約編輯/蘇冠天、朱學聖、黃嘉儀、許博全

特約作家/

鍾文、陳德儀、吳明輝、劉鈞毅、
蔡仲坤、段 亦、曾國倫、王兆忠、
劉建生、葉崇明、黃文龍、侯育宏、
俞紀銘、黃炳鈞、賴國森、林日中、
黃漢輝、王詠文、卜起程、陳志明、
廖志偉、黃健銘、劉嘉康、羅元龍、
陳煥成

廣告/曾玉慧

廣告專線：(07) 3840888 轉 277

FAX：(07) 3802764

郵政帳戶/謝國倫

創刊帳號/40423740

訂戶服務專線/(07) 3840888 轉 278

社址/高雄市民權路民社路 63 號五樓

電話/07-3840888 轉 277 / 269

電子郵件信箱/ swm@ksts.saeed.net.tw

投稿、聯絡信箱/高雄郵政 28-34 號

如不請示真名住址者恕不登載，本報

恕不登載，使用真名與否悉請自便。

阿源提供/智冠科技

版面設計/林俊宏

法律顧問/遠東法律事務所陳錦輝律師

照相打字/影線電腦網絡印刷公司

製版印刷/秋高印刷股份有限公司

台南市中華西路一段 77 號

南島車房/高雄市三民區民社路 61 號

TEL：(07) 384-8088

北島車房/台北市南港路二段 99-10 號 1F

TEL：(02) 788-9188

中區車房/台北市西門區路邊路 148 號

TEL：(04) 311-8774

香港車房/香港九龍深水埗海濱街 163 號

新加坡大馬路 F B C 室

FAX：002-652-7280999

TEL：002-652-7292711

旺馬車房/13A, Jalan 2021/60 Damansara

Utara, 47450 Petaling Jaya,

Selangor, West Malaysia

TEL：002-603-7175206

FAX：002-603-7195711

大陸地區代理/東方亞利科技有限公司

TEL：002-8620-766322

編輯室報告

本刊上期刊出本年度 PC 廣告查結果，顯示絕大多數本刊讀者所擁有之電腦配備已較去年同期之普查結果有著明顯的提升。從意見反應中，編輯室除強烈感受讀者對本刊及各遊戲軟體的高度評價外，並感受到電腦使用正持續朝多媒體及網路上發展之強烈趨勢。相對於台灣在國際網路之傳輸量居世界前十名，及資策會所發佈之去年台灣資訊產業全年產值於全球排名第四的現況（見本刊 75、76 期本報版），台灣資訊業之蓬勃發展與預期前景，又足一項傲世奇蹟，令人雀躍。然而，在這一派欣欣向榮的光明前景背後，據聞國際競爭與市場變數不表，仍然潛伏著一股不算小的隱憂。

相當比例的讀者在「我有話要說」的意見欄中，傳達對各項軟體環境融入、設定、驅動、功能之困惑與無助，有關 EMM386、QEMM、HIMEM、YESA 一仍有不少讀者相當陌生，雖已擁有 386 以上，甚至 486 以上之機型，對自身的配備環境設定仍是一頭霧水。這些現象就仿如擁有游泳池，卻不知當先（或不知如何）發動滑浪運動程式才具有功能一樣令人無奈。更像是開著一潭高級房車卻只知用一般福春車的基本功能與用途的可惜。然此種讀者反映獲得軟體後，因「迫不及待」從來不看手冊說明，就逕自提槍上陣，落得下場「受挫」形容，什麼最佳化、LOAD HIGH、拼裝 EMM 等等茫然不知。

話說回來，這些現象也絕非國中、小年輕讀者的專利，不少已晉升為家長的讀者也有同樣的怨言與無助。在一片辦公室電腦化的呼聲中（公家單位亦然），不少使用者想要藉助電腦的各項優點處理工作上的需要，作個全然的享受電腦所帶來的便利，卻無法擺脫電腦執行時各種糾纏的窘境。以目前的作業環境而言，光是驚人的硬體設定、記憶體管理、不同需求的最佳化、多媒體周邊的設定與功能使用一就足以令人望之怯步，預定公元 2000 年於德國漢諾威舉行的電腦萬博會，電腦展區仍佔六大主題中極重要之地位，顯見休閒軟體之定位已有明顯之提升，更可見休閒軟體實是切入電腦資訊領域極具親和力的一環。然而在人口層階的金字塔理論中，最大的消費人口卻是來自金字塔最底層的「完全使用者」，其消費市場之大，實屬想像，相信除了像筆者這種基於人文立場，有些微的反科技情結外，絕大多數的人早已明顯感受到電腦在未來科技中所扮演的角色與發展趨勢並逐漸融入電腦資訊領域。不過其中更有極大比例的人，明知科技趨勢，即是望之怯步，不得其門而入，心念如焚。讓使用者成為完全的使用者，輕鬆上機，立即享用是電腦深入家庭，成為像電視、冰箱、音響……等各項家電用品般便利的目標，顯然地，微軟已看中這個趨勢與龐大的市場潛力，正努力朝向更親和更便利的環境而加強，以美國目前所推行的 Windows 95 大量的預約訂單而言，消費者普遍的共識是操作容易、親和度高、能運較高的執行效益，不買會落伍……云云；以國內而言，這股 95 旋風一經吹動，然而其效益仍然需要對應之軟體體語配方能相得益彰，顯然朝向輕鬆上機，立即享用、價格低廉、深入家庭的目標上，電腦科技仍有一段不算短的路程要走。代表人類科技成就之一的個人電腦，對永遠希望走在時代尖端的讀者而言，先進的電腦配備可能成為美侖儷比的象徵，也可能是您荷包永無止境的夢魘，擁抱科技，擁抱電腦，編排定策略地建議您積極瞭解您現有及即將擁有的配備與相關知識，畢竟費用最重要。

由於受限於篇幅，本社藉此一期，感謝讀者對軟體世界雜誌及 MegaDisc 光碟的鼎力支持，社內全體再申謝意，有關新訂戶之價格還展佈於頁內副欄中。敬請留意，原價優惠專案將於 8 / 20 截止，對於一口氣訂閱一年以上的讀者（目前最高紀錄一口氣訂六年），編輯室再次感謝讀者的支持，不過雜誌訂閱（新訂/續訂）目前僅開放半年及一年之訂閱業務，訂戶組距傳統將多出的款額退回，造成不便，敬請諒察。



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

- 中華郵政特准掛號認爲新聞紙類
- 行政院新聞局出版事業登記證局版登字第8603號
- 中華民國78年4月創刊，每月15日出版

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1992 AUGUST

- ▶ 封面商標及圖形所有權歸註冊公司所有
- ▶ 本刊所登全部稿件包括版式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、徵稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、修改及編譯等權利

1 編輯室報告

4 軟體世界排行榜

6 新片動向

8 SUPER NEW FILES

- 9 魔域傳奇—石之殞害者
- 10 立體狂瀾
- 12 機翼大機
- 14 G5 夢幻足球
- 15 奇幻王國
- 16 H-OCTANE
- 17 FADE TO BLACK



18 超級檔案夾

- 20 康靈殿
- 21 大戰略 SP
- 22 太空監獄
- 24 格鬥保皇
- 27 博識天下
- 28 影蹤的守護者
- 30 紅雲的誘惑
- 31 大龍河物語
- 32 機甲旗艦
- 33 龍未來少女
- 34 魅惑美天使
- 35 機翼足球
- 36 幻龍追擊戰
- 37 黃飛鴻之南拳門風流



38 遊戲衛星台

43 新 GAME 熱報

- 43 空降神兵
- 44 大海戰 3
- 46 超級大軍演



48 β-Time

- 48 三國志英雄傳
- 60 先知的魔寶石

52 軟世新聞

56 特別專訪

58 PC 族總動員獎項公佈

100 遊戲獵人

- 100 85 年 NBA 美國職籃大賽
- 102 A 列車 4
- 104 歡樂英雄人
- 106 宇宙冒險家
- 108 星際大亨
- 110 通天學堂
- 112 神水錄
- 114 從玉玉
- 116 阿拉丁傳奇
- 118 怒龍飛
- 120 機翼天龍
- 122 家祺俱樂部

124 不吐不快

126 遊戲攻略

- 125 仙劍奇俠傳(上)
- 134 機翼天龍
- 140 飛龍魔影 3
- 147 A 列車 4
- 152 機翼三名會(中)
- 152 塔克拉克干—救世傳奇

166 百戰天龍

169 98 精品店

- 161 妖羅傳說
- 162 大江戶ルネッサンス
- 163 戀地
- 164 FERA
- 165 飛龍傳說

197 DOS/V 八百屋

- 198 CRESCENT
- 199 OH I PAI
- 200 龍馬俱樂部
- 202 超級競馬聯盟

304 七彩繪目的光碟世界

314 PC 地帶

318 遊戲解剖室

320 邁向萬 GAME 之路

328 問題診療室

330 電玩短語

332 遊戲終結者

●統計日期：7月1日~7月28日 ●廢票：62 ●其他：267
●總得票數：2260票 ●資料來源：軟體世界雜誌 76 期票選

1
2
3
4
5

仙劍奇俠傳 421

□大專 □PGG □主編姓名：李朝新 曹偉

聞來沒事 High 一下…哈哈…承讓啦…人說軟世排行登不易，看來也不過爾爾，說什麼 BUFFER、TOP 20，大快我輕功一掠就打到 BB…哈哈…輕而易舉呀！…呼！你想到哪邊去啦！…BB 是 Best of Best 5 啦！你以為是什麼！…哈！…你怎的應該算 且 不算是 BB 吧…啊！不扯了！總之…聞來沒事 High 一下，真好，尤其在 BB 上面 High 的感覺…更好…吧！High 到最高點，心中有 BB…我就這樣一路 High 下去吧。嗚？老兄！您火氣不小哦…來 High 一下吧…

軒轅劍外傳-楓之舞 412

□大專 □PGG □主編姓名：?

啊…嗚吧…呼！好一個自相安，百年無事…最學我說話…說什麼一片丹心，誓要仰慕之意。既然武將對三國兄弟如此仰慕，三國，武將何不就此相安，百年好合喜樂吧！夕霞我三國以今語 GAME，要與三國私分天下…哈哈…此乃欲放虎自尋彈，豈東擊西之策，真為了不讓血染打你，弓幫子你換到錢，這榜首寶座自當是讓給白奇來，三國兄弟，你莫以為我排一，你排二，足以自私自安，百年無事？！哈哈…奇放兄，我狗意思吧！您慢慢 High…不過，你可愛 High 離啦，現在外面風風聲動，草木皆兵，天宮上…三國交風…真得緊張啊…嗚…嗚吧…

三國志 IV 203

□大專 □PGG □主編姓名：?

不得了啦了不得…報…報告老大…老三且慢！兵來你讓，水來你讓，凡事報告，你幹啥的？…嗚…老大英明，老大休息…我來就行…咳咳…隔輩的瘋子聽着，關於你私讓榜首給奇放兄（哇！嗚呼還真親切…）我力認為…那誰上路屋屎多，那誰沒文又…說聲大明…等說久啦…話！老二閉嘴！屎屎又…說聲大明之空，發言真直點…是！老大英明…咳咳…有兩百年好合…呼！重點是三國交風…哈！屎屎更多，說聲更大！…嗚…三國哈哈…嗚呼三國世家重振聲威…有望啦…嗚嗚…老大英明…哈…呼！隔壁的！三國有喜，你嗚個什麼嗚…

中華職棒 II 89

□軟體世界 □運動 □主編姓名：5

嗚…上次差點演出殉情記，本大特別…嗚…客串演出帥哥阿傑名義改編的…嗚…少年帥哥的煩惱…嗚…三國老大一向英明，此時未免高興得太早，據說彼三國亦你三國啦！三國老大趕緊派出探子打探風聲吧！再說，什麼屎屎多、說聲大，簡直不能聽，雖然那個時吧兒不但是風聲，還那越越嘛，我們還是該有風度送他「日正當中」…香車入城「黃金西露」…大吃一驚「四這句實詞的額額以資慶賀才是…嗚…讓到香車就想到美人…嗚…少年帥哥我目前的煩惱就是…一文獨秀啊…嗚…

武將爭霸 II 87

□圖騰 □轉門 □主編姓名：?

呼！什麼少年帥哥？什麼香車？什麼一文獨秀？你的煩惱該是榜內缺美人吧…編劇編不讓，讀者不能編，你根本就是有有所指，固你的說法，香車根本就是水肥車，日正當中時大夫正在吃午餐，水肥車這時就運城未免也太早了些，如果一不小心黃金西露，還得大吃一斤，你未免也太毒了些…至少也要等到月正當中運城，水肥車才能滿「滿」自醉啊！再說，說水肥車能想到美人，帥哥您的品味未免也太 High 了些，我雖為一介武將，文學到也不差…嗚…月亮正當中，水肥車入城，黃金西露，不用吃一斤…帥哥！我敢再狗吧！吧…就算吃中斤，也是夠噁的啦…



本月新秀

漢 最新作史龍騎士團 II，披一代之風評，本期最高新造榜次高名次（次於本月焦點作品），然依其造榜之聲望相較於一代之虛傳狀況（64 期獲選當月焦點，65、66 兩期入主 BEST 5）實有過之而無不及，雖不若一代於 64 期排名第 6 軍龍 BEST 5 城下，威能仍有開關之熱度，讀者除對遊戲予以肯定外，對所附贈之騎士座飾亦如賞鑒。（遊戲贈品不在編輯部評準之列）東列一年二代是否有錄入主 BEST 5，但感讀者讚賞。



【史龍騎士團 II】

本月焦點

大 宇歷時二年的角色扮演大作，引人入勝的劇情，變化多端的法術，效果和繪富中國風味的景物，證明這款一經再版的遊戲的確有其過人之處。甫出片，即以 421 之高票數攻下本期 BEST 5 的榜首寶座，除了實力不容小覷之外，玩家熱情的支持也是重要因素之一，以其黑馬般的異軍速度看來，優勢一片光明。



【仙劍奇俠傳】

楓之舞以 9 票之差拱手讓出輝煌 3 期的寶座，使得阿羅大宇旗下的新作仙劍奇俠傳首開數世排行當期新進榜便直取榜首之例，仙劍臨空而舞之劇照風采令人為之一歎，其光芒更是叫風之舞自嘆弗如，武詩 I 也因此退居兩名，使得代三編製的喇嘛吧的劇情，因半路殺出仙劍而急轉直下，只得暫居 BEST 6 守關，一勞數倍。綜觀 BEST 6 榜內劇情分線發展（劇情內容純依排行順序杜撰，若有雷同，必屬巧合，特此聲明），仙劍在登場 6 月即將推出三國演義 II 的風聲下，能否翻覆陣地，再歸仙劍光芒？《復！三國新馬路消息指出... @#0★》三國志 I 是否自此相安，放棄榜首霸主的地位？武詩代伐喇嘛吧受挫，是否就此守關臥倒？而戰神帥哥是否就此受情棄榜首功名隨大使而去？劇情發展每種都有連環伏筆等等。

在 TOP 20 中，天使 II 依然行足領軍，「苦悶」繼續 I 回心轉意，而在光輝的蒼色月輝，美少女 II 卻退居 3 區名次，落於天使 II 後喪失發言權，未能適時表達對養父的感謝之意，實屬一憾，不過雖然她口中的帥哥是「年輕有為」獲選為本月新秀的兵團騎士 II，而非戰神 II，說起本月新秀則焦點的提名爭奪戰，兵團騎士 II 以上榜狀元，名次排行，新作話題股價而出，略勝神 II 之直升幅度（+16 名，由 BUFFER 車尾竄入 Top 20 榜內，再本期最大升幅），獲選為本月新秀，而本月焦點則歸給光芒四射實足以同時並列本月新秀，黑點雙料体系的仙劍奇俠，編劇室評比之兩難可見一斑。另外，阿曼尼斯 II（+9 名與神 II 線同由 BUFFER 竄升）、卒業（+8 名）升紅一樓令人稱羨，不容小覷。榜內 2 款新作，除兵團 II 外，超級快打旋風 II 被極佳之風評口碑，一舉攻入 TOP 20 成區後繼續熱度強勁；而上期又彈又浮的德國野球 4 及幽浮，無獨有偶，本期同進 7 名，下性名次回為 7 名的另有上期對天使 II 造成「倒幕」壓力的中國，而榜內下挫幅度最大者為光明聖使團（-8 名），所幸保住 Top 20 守關大旗。

綜觀 BUFFER 內，除 4 款新作外，名次全面下挫，無一倖免，榜內再度由模擬城市 2000 領軍，而未浮反沈的幽浮則墊其後；阿羅白 Top 20 跌入 BUFFER 的遊戲中，除了上述兩款外，尚有前朝英雄傳說 SP（-10 名）及毀滅戰士 II（-11 名），威靈曾造成極度風靡的 Doom II（Doom Top）PC 遊戲至此熱度恐已銳減奉中，引人唏噓，傳奇性的毀滅戰士旋風在 GAME 壇已寫下不可抹滅的一頁，而榜內四款新作，目前則只浮現 BUFFER 戲身，卻是巨區風馬，大有全面脫離而出之勢，是否一如預期，但見下期分曉，而上期預選之 A 列車與魔法狂任之爭，本期大場鬥門，不但未能攻入 Top 20，A 列車熱力有限，魔法狂任則不告而別，不過正由於競爭之激烈，除了繼上期已掉榜的殺人月道出 BUFFER 外，杜拉機、魔法大帝、魔騎士 II、特種機甲版，本期均從 BUFFER 退出，而死皇草階更是自 Top 20 直接消失，GAME 壇代有新入出，無論您是看新厭舊，橫古金銀，忠貞不二，半路變節...在眾多遊戲中，讓若您最喜愛的遊戲是否也在榜內呢？數世排行榜要您認真買的一票。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	6	天使帝國 II	大宇	策略模擬	75
7	4	美少女夢工場 II	精訊	少女教育策略	71
8	1	炎龍騎士團 II	漢堂	角色戰略	44
9	7	瘋狂醫院 II 一超級醫生	廣揚	策略	43
10	8	明星志願	大宇	策略	38
11	19	卒業	華義國際	角色養成	36
12	21	阿曼尼斯傳說 III	天堂鳥	角色扮演	33
13	29	神示錄一背叛與毀滅	傑誠	角色扮演	31
14	11	魔域傳說 IV 一波斯戰記	華義國際	角色扮演	30
15	18	太閤立志傳	第三波	策略	29
16	9	中國	世紀縱橫	策略	26
17	10	燃燒的野球 IV	軟體世界	運動	25
18	1	銀河飛將 III 一虎之心	松崗	模擬	23
18	13	超級快打旋風 II	第三波	格鬥快打	23
20	12	光明聖使團	天堂鳥	角色扮演	21

票選活動

台北市 X 張一凡
 台北市 X 陳龍文
 台北市 X 林英博
 桃園市 X 熊國偉
 雲林縣 X 鄭裕民
 新莊市 X 葉錦文
 台北縣 X 曾湘玲
 台北縣 X 石敬祥
 台北縣 X 林哲男
 台北縣 X 陳沅韻
 板橋市 X 謝明憲
 板橋市 X 梁志雄
 台南市 X 陸建全
 台南市 X 高銘應
 彰化縣 X 謝高文
 台中縣 X 劉育東
 台中市 X 鄭世杰
 高雄市 X 蔡仁彰
 高雄市 X 許桂甄
 屏東縣 X 柳圭翼

中獎名單

●以上二十名讀者
 中獎名單將於本報
 公佈，請讀者認準
 本報中獎名單，
 認準本報社
 中獎名單

The Buffer 21~30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數	本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	20	模擬城市 2000	電腦休閒世界	19	26	1	幽浮 II	博弘	15
21	14	幽浮-地球防衛武力	第三波	19	27	16	毀滅戰士 II	精訊	14
23	22	大航海時代 II	第三波	18	28	1	逆玉王	天堂鳥	13
23	1	臥龍傳-三國制霸之技	松崗	18	28	27	A 列車 4	第三波	13
25	15	銀河英雄傳說 III SP	微波	17	28	1	聖少女戰隊 II	華義國際	13

新片動向

提供國內出片

八月份

- 1日 ●岩派戰士II 聖金塔版【精訊】
類型：射擊 售價：700元
- 2日 ●疑雲土匪【微波】
類型：RPG 售價：650元
- 10日 ●倉庫番-玩家裡仇版【大字】
類型：智育 售價：540元
- 15日 ●末蘭斯紀事【精訊】
類型：RPG 售價：550元
- 23日 ●魔法師寶典 CD版【全劇】
類型：RPG 售價：950元
- 31日 ●天才寶寶大競賽【無綫】
類型：益智 售價：未定
- 上旬 ●星城-綠洲計劃【松崗】
類型：經營模擬 售價：590元
●無限飛行 CD版【松崗】
類型：模擬 售價：840元
●超擬真撞球 CD版【松崗】
類型：運動 售價：840元
●機甲戰神 2CD版【第三波】
類型：動作 售價：未定
●真人鬥牛籃球賽 CD版【第三波】
類型：運動 售價：未定
●精靈物語【鷹揚】
類型：運動 售價：未定
●爆笑保齡球【無綫】
類型：運動 售價：未定
●特勤機甲隊II CD版【華義】
類型：戰略 售價：750元
- 中旬 ●獸機【松崗】
類型：戰略 售價：未定
●鋼鐵戰士【第三波】
類型：動作 售價：480元
●雲絲頓賽車 CD版【第三波】
類型：運動 售價：860元
●極速賽車 CD版【第三波】
類型：動作 售價：720元
●鋼鐵戰士 CD版【第三波】
類型：動作 售價：600元
●銀河爭霸 CD版【第三波】
類型：策略 售價：980元
●幽魂 CD版【第三波】

- 類型：冒險 售價：1600元
●魔法公主大冒險【鷹揚】
類型：RPG 售價：500元
●王子傳奇【漢堂】
類型：角色戰略 售價：未定
●先知的魔寶石【太易】
類型：益智解謎 售價：未定
●魔石英雄傳II【天堂鳥】
類型：3DRPG 售價：未定
●殖民計劃【光碟】
類型：策略 售價：560元
●刀劍決【花道】
類型：戰略 售價：未定
●古大陸物語 CD版【松崗】
類型：角色戰略 售價：740元
●獸神的守護者【華義】
類型：戰略 售價：未定
●傳說紀元-黑暗之星【微波】
類型：RPG 售價：未定
●黃飛鴻電影版【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定
●絕地-惡神之詛咒【新發】
類型：冒險 售價：720元
●絕地-惡神之詛咒 CD版【新華】
類型：冒險 售價：800元
●魅惑美天使【天堂鳥】
類型：戰略RPG 售價：未定
●巴魯傳奇【仕積】
類型：RPG 售價：未定
●輝煌王子 CD版【第三波】
類型：策略 售價：780元
●1942 太平洋空戰 CD版【第三波】
類型：模擬 售價：840元
●小沙彌【傑克豆】
類型：動作 售價：未定
●歷險小精靈【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定
●幻星追擊戰【歡樂盒】
類型：射擊 售價：未定

未定

- 類型：策略 售價：600元
●赤日 CD版【世紀縱橫】
類型：策略 售價：800元
- 22日 ●格鬥悍將【無綫】
類型：動作 售價：未定
- 28日 ●世紀末商業革命【光碟】
類型：策略 售價：540元
- 30日 ●HERETIC II【精訊】
類型：射擊 售價：未定
- 上旬 ●超未來少女【快樂天堂】
類型：美少女養成 售價：未定
●地獄之吼 CD版【松崗】
類型：冒險 售價：840元
●奇幻王國 CD版【松崗】
類型：冒險 售價：未定
●95 夢幻足球 CD版【松崗】
類型：運動 售價：未定
●超級越野車 CD版【台晶】
類型：運動 售價：720元
- 中旬 ●古大陸物語【松崗】
類型：RPG 售價：650元
●恐龍快打 CD版【松崗】
類型：動作 售價：940元
- 下旬 ●新世紀與亡史【快樂天堂】
類型：戰略 售價：未定
●紅色的誘惑【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定
●逆轉時空【長畫】
類型：射擊 售價：450元
●第11小時 CD版【第三波】
類型：冒險解謎 售價：未定
●銀河飛龍 CD版【第三波】
類型：冒險 售價：未定
●齊柏林飛船 CD版【第三波】
類型：策略 售價：680元
●幻星追擊戰【歡樂盒】
類型：射擊 售價：未定
●博美足球【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定
●太陽神殿【傑克豆】
類型：動作射擊 售價：未定
●魔境大冒險【傑克豆】
類型：益智 售價：未定

九月份

- 5日 ●赤日【世紀縱橫】

8.15 ●軟體世界雜誌出刊 ●水滸新記事

SCHEDULE

16

17

18

19

20

21

22

23 ●魔法師寶典 CD 版

24

25

26

27

28

29

30

31 ●天才寶寶大競賽

9.1

2

3

4

5 ●末日磁片版 / 光碟版

6

7

8

9

10

11

12

13

14

8月 預定

上旬

- 星城-亞洲計劃
- 無間飛行 CD 版
- 超級真撞球 CD 版
- 龍甲戰神 2CD 版
- 真人鬥牛籃球賽 CD 版
- 精靈物語
- 爆笑保齡球
- 特勤機甲隊 II CD 版

中旬

- 戰棋
- 鋼鐵戰士
- 超級硬賽車 CD 版
- 極速賽車 CD 版
- 鋼鐵戰士 CD 版
- 銀河爭霸 CD 版
- 幽魂 CD 版
- 魔法公主大冒險
- 王子傳奇
- 先知的魔寶石

下旬

- 魔石英雄傳 II
- 殖民計劃
- 刀劍決
- 古大陸物語 CD 版
- 獸群的守護者
- 傳說紀元-黑暗之皇
- 黃飛鴻電影版
- 絕地-眾神之詛咒

9月 預定

上旬

- 超未來少女
- 地獄之吼 CD 版
- 奇幻王國 CD 版
- 95 夢幻足球 CD 版
- 超級越野車 CD 版

中旬

- 古大陸物語
- 恐龍快打 CD 版

下旬

- 英倫霸王
- 地獄之吼 CD 版
- 恐龍快打 CD 版
- 刀劍決
- 傳說紀元-黑暗之皇
- 天才寶寶大競賽

ORW 鎮暴特遣隊 【華義】
類型: 戰略 售價: 未定

十月份

- 10日 ●魔界聖女傳 【天堂鳥】
類型: 冒險 售價: 未定
- 上旬 ●惡魔的饗宴 【弘煜】
類型: RPG 售價: 未定
- 運轉天下 【光譜】
類型: 策略 售價: 未定
- 下旬 ●風色的幻想 【弘煜】
類型: RPG 售價: 未定
- 未定 ●龍甲旗幟 【華義】
類型: 戰略 售價: 未定
- 魔水晶物語 【快樂天堂】
類型: RPG 售價: 未定
- 西楚霸王 【熊旗】
類型: RPG 售價: 未定

十一月份

- 1日 ●崑崙美戰士 【天堂鳥】
類型: 智育 售價: 未定
- 未定 ●Terminal Velocity 【台晶】
類型: 射擊 售價: 未定
- 阿曼尼斯外傳 【快樂天堂】
類型: 戰略 RPG 售價: 未定
- PSY 崩記 【華義】
類型: RPG 售價: 未定

十二月份

- 30日 ●門神的十大名姬 【天堂鳥】
類型: 格鬥 售價: 未定
- 未定 ●擂台美少女 SP 【天堂鳥】
類型: 智育 售價: 未定
- 魔龍紀事外傳 【天堂鳥】
類型: 冒險 售價: 未定
- 八女神物語 II 【快樂天堂】
類型: 戰略 售價: 未定
- 鋼鐵騎士 【華義】
類型: RPG 售價: 未定

85年元月份

●阿曼尼斯傳說TV 【快樂天堂】
類型: RPG 售價: 未定

未定

●沈默的鹿隊 【華義】
類型: 戰略 售價: 未定

魔 域 傳 奇 2

石之預言者

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	光碟版	未定	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：SV
製作公司	發行公司	國內代理	音效：A/S/G 操作：K/M
Dream-Forge	SSI	未定	



在出版角色扮演遊戲的遊戲公司中，SSI可算是相當有名的大老之一。從之前出版的 AD&D 系列、魔眼殺機系列，直到最近的魔界召喚 (SUMMONING)、惡魔禁地 (Devil of Darkness) 及魔域傳奇系列，都摘獲了不少玩家的心。其中後面的這幾套，都是 DreamForge 所製作的，雖然在程式上都有或多或少的 Bug，但是由於設定及畫

而部份都還不錯，所以筆者還是不禁地沉迷其中。最近 DreamForge 在出了魔域傳奇之神聖之符、魔窟古城之後，又利用相同的介面製作了魔域傳奇-石之預言者 (Ravenloft-Stone Prophet)。深好 RPG 的筆者，自然不會放過本遊戲囉！在重戰數天之後，在此先為讀者介紹一下，以饗 RPG 的同好們。

迥然不同的故事背景

在轉戰吸血鬼領主的不死軍團、黑暗精靈所統治的地底古城之後，冒險者再度向另一個未知的危險領域出發。這次的故事場景是在廣大的 Har'Akir 沙漠之中，由於邪惡的法老王 Anhktepot 觸怒了太陽神 RA，因此整個沙漠四周都被高聳的火牆所包圍，使得此地與世隔絕。冒險者必須藉著盲眼的先知的幫助，設法擊敗邪惡的木乃伊王 Anhktepot，並解救這塊受咀咒的沙漠。由於以埃及的神話故事為背景，因此你將會在冒險途中遇到各種在埃及神話中所出現的事物，算是目前 RPG 中比較少見的故事背景。

開頭的精彩動畫

刻劃精細的畫面表現

由於魔域傳奇系列採用 360 x 240 256 色的特殊解析度，因此遊戲的畫面看起來頗為細緻，再加上使用的顏色比較近似真實顏色，因此整體看起來說是相當漂亮；像是水井下的女神神殿、高聳的方尖碑塔，或是祭拜邪惡蛇神的神殿等，及灰暗的牆壁、搖曳的火光、牆上的壁畫等，都可說具有相當的水準，營造出整個遊戲中的埃及神話風味。



充滿埃及風味的壁畫

刻劃精細的遊戲畫面



可傳送人物的功能

由於是魔域傳奇的續作（魔羅古城不算），因此在遊戲的架構中也多少有些改變，其中最引人注目的，就是傳送神聖之符人物的設計，讓筆者封塵已久的冒險者們，能夠再度重披戰袍，踏上新的旅途。人物傳送之後，只會留下一些必要的武器裝備，不過比起新創造的人物，還是強了許多。像筆者的牧師及法師都已經到達第十級，因此在初期真的是所向披靡，無人能阻。如果你玩過魔域傳奇，神聖之符，又碰巧有留下記錄檔案的話，

不妨傳送到石之預言者來，可以省下不少練功的時間。

由神聖之符
傳送過來的人物



稍加改變

變的操控介面

除了傳送人物的功能之外，石之預言者在介面上也做了些改進。首先是操作介面的改變，將功能選單及快速存取功能等選項改放到畫面下方，與前進後退等方向鍵放在一起，讓玩家可以更方便地只用滑鼠來控制整個遊戲。法術的介面改成放在主畫面的位置，雖然選項更大更清楚，但是對於喜歡開著法術選單隨時待命的筆者而言，總是覺得反而有些不便。另外遊戲中增加了飲水的設計，也就是說在廣大的酷熱沙漠中，隊員必須經常喝水，以適時補充體內的水份；因此在遊戲主介面的人物圖像旁，除了原先的生命值之外，還多了「體內水份」的顯示。如果人物缺水的話，便會不斷地減低生命力，直到死亡為止。



▲ 新增的水份顯示



▲ 由「N」的交談畫面

▲ 不死之身的 Sermet

新增的法術物品

既然是新的作品，那麼遊戲中自然也少不了一些新增的法術物品。在法術方面，除了多了一些特殊種族及職業所擁有的一些天生技能外，在牧師及法師方面，也多了不少新法術。其中讓筆者印象最深刻的，是第 10 級的召蟲術（Summon Insects），如果使用得當的話，可以在瞬間消滅一群頑強的敵人，不過弄不好的話，自己也會受傷。物品則除了原先的物品裝備之外，還多了一些具有埃及風味的物品裝飾，使得玩者能夠有更多的選擇及使用的空間。



▲ 召蟲術的畫面



▲ 牧師新增的召蟲術

▲ 相當實在的燃燒之手法術

相當奇怪的音效設定

就以前的魔域傳奇來說，音樂應該作得都不錯，不過這次便很奇怪——不支援 UltraSound，甚至連其模擬雙喇叭的 SBOS 程式也都會從記憶體中被消除。不過在音效卡偵測時，又偏偏認為筆者的音效卡是 SoundBlaster 的相容系列，所以搞了半天，筆者只好玩歡快地進行遊戲。不過據筆者另一位曾玩過該賽遊

戲的朋友宣稱，音效及音樂都還作得不錯。看來筆者大概是沒有耳福吧！

從開頭的連綿動盪，到遊戲中發生的各種劇情，魔域傳奇—石之預言者都算是具有「定水準」的 RPG。如果你是 RPG 的忠實愛好者，而且能忍受遊戲中的一些 BUG 的話，可以期待本套遊戲的推出。

立體狂潮

Slipstream 5000

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模擬射擊	光碟版	未定	機接 486以上 記憶體 4MB
製作公司	出版公司	發行公司	顯示 VGA 音效 A/S/R 操作 X/M/J
germin interactive	the software refinery	旭南	



中生代的玩家還記得「凱撒大帝」、「羅馬帝國」……等描述羅馬文明的遊戲嗎？在畫面不是有競技場的背景，如果你對歷史還有些了解的話，應知道那是為讚頌

勃文明的羅馬貴族，有官洩獸性的管道；同樣的道理，奧林匹克也是以運動來取代血腥戰爭最好的發洩工具。而在未來的世界，戰爭已經是很久以前的事了，取而代之的是用

運動來解決紛爭。在西元XXXX年，由於人們已經過過了太久的和平日子，因此對於日復一日，年復年的規律生活感到厭倦，而你所扮演的角色則是

名在全世界「入「賽車」競賽中，赫赫有名的明星之一。你所要做的事情便是取悅觀眾，滿足隱藏在人類心中血腥暴力的一面。

Are you ready? Come on! let go

本遊戲提供單人及雙人模式的玩法，在單人模式時除了有道路及障礙賽外，更有一練習讓單人玩家練習你的操控技術；而在雙人模式中，你則可以選擇在同一螢幕上進行競

賽，或是以 SERIAL、MODERN、NETWORK 等三種方式與其他電腦連線來比賽。遊戲中總共有十種不同的飛行器（因為它是飄浮於空中前進，故以名之。）供玩者選

擇，每種飛行器皆有特定的英雄好漢來擔任駕駛，有讓人看了噴鼻血的性感尤物，也有藍波型的酷男；製作者也考慮了族

群共處的問題，遊戲中也設計讓美國的原住民低俗稱的印地安人參與比賽。

酷哥、酷妹
及其飛行器



而每位參賽者都具有各自的個性特色，像 COBRA 的身份是一個戰鬥機飛行員，SLAYED 則是一付街頭小子的打扮，除了身穿塑膠皮衣、手戴老虎扣外，更以骷髏頭來當標誌；而當玩家看到畫面上裝扮成沖浪者模樣的男人，那絕對是我們喜好陽光的 MALIBU 先生了。當然遊戲中也提供環境設定，讓玩家選擇；另外在主選單的 BEST DRIVERS 中，

玩家可以去好好了解每個地區的一項比賽最好的駕駛。選擇完畢之後，如果是以單人模式進行遊戲，你必須在排行榜名列前幾名，然後才能進行下一個地區的比賽；而雙人模式則可讓玩家選擇十個比賽場地的其中之一。每個地區一開始時，你還會有一筆錢讓你買一些裝備，你如果想要血腥一點，不妨再多買一些飛彈來轟它個痛快，或是想辦法捉弄你

的飛行器性能；遊戲共有十一種武器，三種馬力引

擎讓你選購。

各種裝備



供選購



》》》 鑽天入地，享受追風的感覺 《《《

遊戲為了考量賽車速度的要求，畫面上採用 320 × 200 × 266 色的解析度，與國內一般遊戲界所使用者相同。故在賽車時保證風馳電掣般快速，只要你稍為加個加速發現車子向火箭般的飛奔而去；遊戲雖然支援鍵盤、滑鼠及搖桿，但是由於每個比賽區域的跑道都是彎彎曲曲的，因此如果有人能夠用鍵盤或是滑鼠玩完本遊戲的話，那麼筆者只能說你的技術實在是沒話說。事實上，你最好玩有

些爭者就行了，而且使用武器攻擊對方也是合法的行為，但是你自己也要小心，以免被別人放冷槍給暗算掉；同時沿途上有一些“好康的”，如果有需要便要用盡力撞過去檢起來，但是要注意，有些反而會使你的飛行器受損。

至於在遊戲的音效方面，可支援 Sound Blaster 至 SB AWE32 的等級，在音效的部份表現蠻逼真的，不管是你的飛行器與跑道上摩擦時的摩擦聲，配合畫面上所出現的火



增强的物品 飛行器

花，讓人有身歷其境的感覺，有時你都得擔憂你的飛行器是否會因此出害；或是超越其他競爭者時那種呼嘯而過的聲音，搭配螢幕背景快速的顯示，更能營造出那種追風的速度

感；而當玩家的飛行器超越觀眾面前時，觀眾們更會隨著你的飛行器而歡呼。在音樂部份，遊戲共支援了包括 GM 在內的八種音效卡，讓玩家在音樂方面有更多的選擇機會。

各種不同的

地形



要很耐操的搖桿來玩這個遊戲。而遊戲中的比賽場地因分布於世界各地，故畫面的背景將會因比賽的場地而不同，像在埃及的比賽，你會看到車子經過金字塔；而在東京的比賽，因到處是摩入樓，比賽的道路可說是上天入地一樣，有時你甚至要鑽入地道中才能找到出路。遊戲的規則很簡單，你只要想辦法超越其他的競

模擬大樓 SIMTOWER

策略	磁片版	未定	機種	386/WIN
製作公司	出版公司	國內代理	記憶體	4MB
MAXIS	MAXIS	未定	顯示	SV
			音效	S
			操作	M

本來地處太平洋地帶的台灣，是不適合興建 30 層以上的高樓的，但是拜建築技術和營造材料的改良，今天在台灣也可以登上 51 層的大



樓。這正是建築師的專業。7 月 30 日在新光三越的「為公共安全登高比賽」

重建帝國大廈

從「模擬城市」帶起的一系列模擬安風，這次吹到大樓這兒來了。看過西雅圖夜未眠的玩家，一定會對那輪高聳入雲的大樓，留下深刻的印象吧？曾經是世界最高的帝國大廈，給了你什麼啓示呢？被那月入百萬的營運商嗎？不要老是成人嘆氣說你權才不過。這樣吧！我們給

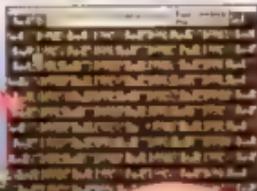
你一筆錢，由您來監建一幢百層樓高的大廈，就把它叫作新帝國大廈也無妨。或者是新光摩大樓也可以。這一塊地就在忠孝東路台北新站旁，不過你最好能準備一部 486 DX4/100、16MB 的記憶體和 WINDOWS 3.1 作業系統，這樣才能毫無顧忌地放手去幹。

五星大樓

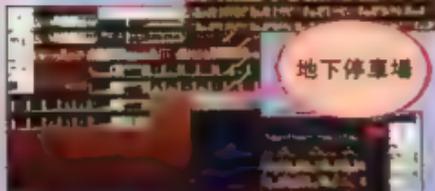
遊戲開始的時候，玩家只有 1 顆星的評價，所能建造的設施有限，因此當務之急，就是要提高大樓的評價；只要有 300 個人居住在大樓裡，就可以順利地提升到兩顆星的評價。在遊戲中要注意的一點，就是保持樓層間的「交通」，透過一節標準的乘客電梯，就可以連結各樓層間的交通了；如此一來，要將人口數提升到 300 應該不足難事。要隨時注意到你的經濟情況哦！一戶住家能容納 6 個人，而且變遷不大，又能立刻帶來豐厚的回收，是不錯的選擇；但是佔地較廣

，會影響日後的擴建，火災發生時疏散不易。相對來說，辦公室佔地較少，但收益極佳，屬於長期的投資，不過辦公室的外在效益大，間接促進商業發展，對玩家所徵收的周邊商家、飯店和休閒設施，有直接推動的作用；這些設施全部都被容納在大樓內，形成綜合性的大樓，而且設施間有相關性，互相繁榮，使得無個人樓得以生生不息。與日俱充的大樓和人口，玩家的等級會不斷地提升，越到後面難度越高，而且在 WINDOWS 下的速度實在難產。

規劃稠密的住宅區



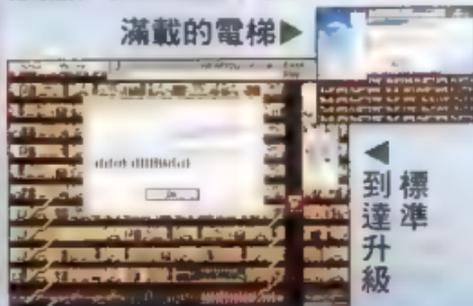
地下停車場



等候電梯的人群



滿載的電梯



標準
到達升級

整體規劃

也許大家都沒有上過建築的課，也不懂什麼是容積率，在此有一位在模擬大樓裡工作了30個工作天的老字仔，願意分享他的經驗給各位。他說，「大樓的規劃非常重要。雖然可以很迅速地拆建，但是沒有人會願意拿錢砸自己的腳的；尤其是電梯的規劃更重要，可以說高樓的生命仰仗於電梯。人們的作息是定的，在住家的人，他們習慣在7、8點的時候，關掉燈然後後出門，小朋友們要上學，而父母則趕著上班，在辦公室的人會到8、10點鐘才開始起來，電

梯呢？幾乎是從7點鐘開始到晚上2點鐘都會有人用，這當中有投宿的旅客、到速食店填肚子的職員，也有一家大小逛街看電影的，經常上上下下的人，就是辦公室的上班族了。我經常看到他們抱著一堆資料，可能只為了上下一樓，也會在此等電梯。通常我們會準備樓梯給他們用。比較麻煩的是很高的樓層，快速電梯的載客量大，是不錯的選擇，但是我們還是會調整一下電梯的設定，讓它發揮最大的功效。總而言之，我個人認為電梯是個重要的東西。」



活生生的大樓生命體

模擬大樓中經常可以聽到許多逼真的聲音。當你抱著速食店，速按兩下滑鼠左鍵，你會聽到速食店中的熟悉吵雜聲，電梯運轉時呼呼的起動聲，下雨時殘殘的打雷聲，這時你可能会以為自己是住在大樓裡的管理員也說不定，因為你可以看到從早到

晚的景色變化，隨著時間的經過，光景逐漸地改變；從日出開始，光線射進了空屋子，人們開始活動，住在旅館裡的人起床離開，有現金入帳的嘈嘈聲，接著可以看到整理房間的人開始更替新的被褥，電梯跑來跑去。隨後入陽

慢慢地爬到屋頂上，整個大樓也亮了起來，接著速食店也熱鬧了起來。夕陽的餘暉，會把天空染成了一片粉紅，住家的燈火閃亮了大樓，地下街裡滿是人潮，電影院人爆滿。在這裡每天都有著令你意想不到的事會發生，好像個活生生的生物一般，充滿著新鮮感。不知道習慣了都市叢林的台灣玩家，會不會厭惡大樓的生活？或許你該換個角度跳出來看看，也許別有一番樂趣，或許你可以做得更好呢



烏雲密佈雷聲隆隆

進入夜晚的大樓



外連天色的變

95 夢幻足球

95 夢幻足球

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運動	光碟版	九月中	處理器 386DX 20 記憶體 4MB 顯示 VGA 音效 S/GS/IRLAND
製作公司	出版公司	發行公司	
RAGE	TIME WARNER	松崗	



國內的玩者對《夢幻足球 (Striker)》系列或許有些陌生，但對英美的玩者來說，這卻是擁有相當知名度的足球遊戲，而在睽違了兩年之後，Rage 工作室再接再勵地推出了最新的一代作

品—九五夢幻足球，由時代華納代理發行，而國內的代理商則為松崗電腦公司。這個遊戲的前身原先是在超級任天堂上發表，而這一代則可在 3DO 上發現本遊戲的蹤影，正因為由遊樂器上運行完全的

移植，因此在操控性及流暢度方面，相當令人滿意，而且在電腦版中還增添了許多特色。而且每個球員的動作都栩栩如生，猶如觸球、截球、盤球、頭球等動作，可說只是家常便飯，就連當年球王比利

的絕學「倒掛金鉤」，也可以在遊戲中發現；還有一些如角球、踢十碼球等，真實的氣氛常叫人喘不過氣來。



五種不同玩法及編修功能，任你選擇

在遊戲中分別提供了友誼賽、冠軍賽（選出三十二隊優勝隊伍角逐冠軍杯，最多可有四名玩者）、大聯盟杯（最多可有十個隊伍）、聯賽杯，同樣也是三十二隊，加世界杯，再加上基本的練習模式，一共五種不同的玩法，讓玩者從基本的射門練習開始，到與電腦隊伍及人類對手進行比賽，分別有不同的樂趣。在遊戲中另有編修功能的設計，不管是國內或國際間的隊伍玩者們都有自由編修的權力；不僅可以調整選手、更換球員，也可調整進攻、防守的隊形，與作戰的策略，甚至可以更換球員所穿著的隊服顏色、及球員的長相（如眼、鼻、頭、髮等）

這些對一般人說，該是措措有餘了吧！由於本遊戲是由電視遊樂器所移植，因此操作上不會太複雜，除了方向鍵之外，就只會用到兩個按鍵，因此無論是對應搖桿，或使用鍵盤來操作，基本上都不會令人感到困難，即使當兩名玩者同時一台電腦上對戰，也可以互不干擾，是十分優秀的設計。

除了各隊球員的各種資料應俱全之外，遊戲中還提供了戶外及室內等兩種比賽的場地，並封備了相當豐富的球員資料，從可容納的人數、簡短的历史介紹，到比賽時的天氣，都會出現在螢幕上，並些微影響比賽的流暢。此外，在光碟版本中，還備有真實球員的錄影



選定打球策略



資料，包括許多射門、傳球、擲球的畫面，提供給玩者作為參考。大家還記得「無畏的安迪 (Fearless Andy)」嗎？這個英國足球界的播報名人，現在到了《

編修設定



PK 戰都出來了



球員選擇

95 夢幻足球》的遊戲世界中，為大家講解緊張刺激的比賽過程，經由他豐富的臨場經驗，將本遊戲的玩者真實地帶進足球場上，讓你興奮的不能自己。

奇幻王國

Kingdom: The Far Reaches

冒險	光碟版	九月下旬	機種 386以上 記憶體 4MB 顯示 VGA 音效 S 操作 滑鼠
INTERPLAY	INTERPLAY	松崗	



還記得「龍穴」和「太空英豪」這兩個遊戲吧？原作者再接再勵，承襲了以往的風格，推出另一個全新的系列—「奇幻王國」。

故事背景是在很久很久以前，有著一塊大陸，

大陸上有五個王國；一對兄弟爲了爭奪魔法師的最高榮譽而彼此較勁著。最後，落敗的 Torlok 心有不甘，借助黑暗的力量捲土重來，擊敗了五個國家，控制了整個大陸。最高

魔法師的信物，「The Hand」，也是對抗 Torlok 的利器。Mobus 怕它被奪走，將它分成五塊，藏在五個王國中。年輕的魔法學徒 Lathan，是王室的後裔，玩者必須幫

助他找回護身符的碎片，以消滅 Torlok。在第二階段的故事裡，Incar 王國的國王和皇后被篡位的臣子所殺，公主也被囚禁起來，Lathan 必須找到三塊碎片，幫助這位公主奪回她的王位。

卡通式的劇情，老少咸宜的遊戲

出光碟版的好處就是可以多塞許多動畫和音樂音效。「奇幻王國」有著兩百多段，超過 300MB 的動畫片段。專業的配音人員，賦予遊戲裡每個人物新的生命。數十首遊戲配樂，也是交給專門爲動畫做配樂的樂師負責，隨著場景（劇情演變）不同而改變播放的曲目，加強了遊戲的氣氛。

操縱介面十分地簡單，只要用滑鼠移動游標到適當的地方，再按下左鍵即可。雖然它也是一個全程語音但是並沒有字幕的遊戲，但是它也提供了「動畫重播」的

功能，聽不懂的話還可以多聽幾遍來彌補。有物品欄可以讓玩家看看自己身上所攜帶的東西。不過在每一個場景可以使用的物品會列在螢幕的下方，讓玩者選取，不必再去物品欄中找。玩者如果想要在場景間移動的話，可以從遊戲介面的地圖上選擇想要去的地方。物品種類約有三十幾種，包括一些魔法捲軸，讓玩者在遊戲中尋找，對付敵人，或是拿來解下一些謎題。遊戲的進行方式不再是一再地重複「在什麼時候按下什麼鍵」，在數量眾多的動畫片段之外，也加入了許多環環相扣的謎題。雖然還是有一些小限制，不過它的劇情也沒有那麼直線，玩者可以在故事的大綱之

下以自己的方法完成遊戲。爲了讓新手和老手都能享受到遊戲的樂趣，「奇幻王國」提供了兩種不同的難易度。選擇「學徒」比較容易上手，謎題也比較簡單，但是有些場景會被刪除。選擇「巫師」等級才能完全享受到全部的挑戰。

總體來說，「奇幻王國」玩

起來像是一本互動式的故事書一樣適合全家大小一起來同樂。有興趣的玩家不妨試試看。



HI OCTANE



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟版	已發行	機種 486-50 以上 記憶體 8MB
製作公司	出版公司	國內代理	顯示 V/SV 音效 A/S/M/G 操作: K/J
BULLFORG	EA	軟體世界	

未來飛車的追逐戰

翻 開手冊，觸目驚心的一段警告，告訴有關痲症病史的人，若在玩遊戲時有昏迷、頭暈、肌肉痠痛抽筋等症狀，請立即送醫，另外還有一些關於遊戲時間不可過長的叮嚀等等，讓筆者有點擔心，這是不是事前預告，事後不負責的恐怖遊戲，玩了後會不會有什麼後遺症？懷著忐忑的心情，進入遊戲，才鬆了一口氣，原來如此……

遊戲的時空是鎖定在未來的世界，察在地上動彈不得的車了全部飛上了天，您可以看到並親自駕

駛像飛機的未來車參加比賽。跑完全程就贏得勝利。可是，在比賽過程中有許多不可預測的危險，您的對於會不斷的以武器阻擾您的前進，把您打得體無完膚，滾回起跑點重來；而道路的九拐十八拐及障礙也將把您攔得七竅八素，弄不清方向。所幸圖像式指令及三種視角可助您一臂之力，而您也能以同樣的武器反抗，把對手打下來。

共有六種充眼、新型的未來車讓您選擇，一些細部調整如陰影、天空、

地圖構造及螢幕解析度（有320×200及640×480兩種）也能隨心所欲切換，您可以在駕駛艙中以第一人視角射擊並接受發基諾克及飛彈擊碎玻璃的感覺。

分有單獨比賽和長途積分冠軍賽，參加冠軍賽必須穿梭在沙漠、城市街道及山區，磨練飛行的技巧和方向感的考驗。

值得一提的是畫面的設計頗有立體感，坡道、彎路及行道中的裝飾物都彷彿由車內看出去的樣子，不小心撞到的時候，還

有“碰！碰！”兩聲，而某些小設計，如導引地圖、經過加油站自動補油和裝甲在固定時間回復等功能，真的減少了老是重跑的無力感。

難易度等級分為一等，遊戲的封套上寫著透過NETBIOS網路，可以八個人共玩，請您注意的是如果要順利進行遊戲，要有486機型的電腦，SMB的記憶體、倍速光碟及Super VGA的顯示卡及螢幕，最好還有一支順手的搖桿。因為遊戲的臨場感十足，爆破光及聲音效果和大型電玩、超級打人堂差不多，所以注意手冊的警告吧！





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
動作	光碟版	九月	機種 486 50 以上 記憶體 4MB 以上
製作公司	發行公司	國內代理	
Delphine Software	EA	未定	顯示 V/SV 音效 S/M/J 操作 K/J

以製作另一個世界、大反擊等經典遊戲而聞名的 Delphine Software，自 1988 年成立以來，便一直執著於動自遊戲的研究，1993 年所推出的大反擊 (Flashback) 正是賽納或入口的名作，而在納入 EA 旗下打開行銷通路後，除了公司成員擴充為 30 名外，更擁有由頂尖的 Silicon 繪圖工作站，聲勢，說相當驚人。而同時參與繪大的陣容與充足的配需，使該公司預定於今年九月推出的大反擊續作 Fade to Black，突破了以往 2D 平的面限制，而邁向嶄新的 3D 領域，3D 版的大反擊？你

能想像嗎？
時空裡則與大反擊同樣是設定在未來 西元 2190 年，太陽系被一種稱為「變形人」的異形所佔領，這種怪異的種族能利用特殊的新陳代謝系統來模仿任何生物的形態，而由玩家所扮演的角色 Conrad 在太空旅行時，被變形人由冷凍庫中喚醒，並囚禁在月球的感化所上，在逃脫之後，Conrad 加入叛軍的行列，並從同由異形基地中逃脫的科學家口中，得知變形人正在發展一種能夠控制人類心智的武器，為了阻止異形的陰謀，Conrad 便投身於接二連三的破壞任務中，並向隱身在納

民星球深處的大魔王挑戰。
本遊戲最引人之處，便是其頗具特色的 3D 即時引擎，在遊戲中，採斜上角行進時，視角會隨之作最佳化的即時改變，加上主角的動作承襲了前作大反擊的優點，舉凡跑、跳、蹲、轉身、拔槍射擊等動作都相當細膩流暢，且在畫面解析度還支援了 320 x 200、320 x 240 及 640 x 400 等三種模式，因此畫面的質感還算相當不錯。可惜的是大反擊的即時運算與高解析模式的畫面隨時有累跨 CPU 的可能，因此最低的硬體需求是 486DX2 66！這倒是目前少見的人手筆。

不論是前作大反擊，或是今年年初的變了星傳奇，Delphine Software 總愛在動作成分中加入冒險解谜的要求，Fade to Black 亦不外如是，因此除了一雙靈巧的手外，玩家還得帶著聰明的腦袋來玩遊戲才行，這也是 Delphine Software 的動作遊戲的特色與魅力所營造出來的招牌形象。截至目前為止，大反擊已在本世界創下 80 萬套的銷售佳績，對於 Fade to Black 是否會再創新猷，相信也早已因前作的口碑而估量了先機。



秦皇陵



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體要求
冒險	光碟版	10月中旬	機理 386以上 記憶體 4MB
製作公司	出版公司	預定售價	顯示 SV 音效 A/S/R 操作: M
西基、光譜	光譜	未定	

如 果讀者們對於國內電腦動畫稍有研究的話，一定聽過「西基電腦龍鼎」的大名。這家臺灣最大的電腦動畫公司包辦了國內一半以上的廣告

特效影片，最近幾年的作品「真龍殿」、「石上清泉」、「遊園」……等，更是在國際上各類電腦動畫展：屢屢獲得各項大獎；而今「西基」即將以其優勢的3D動畫技術進軍電腦遊戲界，這對於整個

業界來說，無疑地可說是種實惠，也可說是一種良性的刺激。

「西基」所製作的第一個遊戲，便是與「光譜資訊」合作，開發一個大型的中文冒險遊戲「秦皇陵」。由於「光譜」在企劃及程式上的功力一向都深獲好評，因此「西基」選擇和「光譜」合作，兩家公司便能夠在各自擅長的領域得到徹底的發揮

。「據「光譜」表示，該公司雖然一向都以策略和益智類遊戲為主，但是早就有意朝向更多元化的遊戲類型來發展，尤其是冒險類以及角色扮演類的遊戲，更是該公司今後開發的主要目標，剛好此時「西基」有意開發具有國際水準的電腦遊戲，而兩家公司的理念十分相近，因此就促成了這次合作的關係。

深埋地底的歷史秘密

「秦皇陵」是以第一人稱主觀視點來進行遊戲，遊戲背景設定在三十年代，玩者扮演一個留學英國的青年考古學家，應邀回國協助秦始皇陵墓的考

古調查，當玩者破解了一連串的機關之後，將會發現秦皇陵內部以往無人到達的地點，也將逐步揭開當年秦始皇建造這麼大規模陵墓的秘密，最重要的是，秦始皇尋找長生不死

之藥究竟有沒有收獲？當玩者破解這其中的秘密之後，將會前往另一個未知的世界繼續這次的冒險。這也將是本遊戲的重點所在；至於會有甚麼樣的奇

遇，就留待讀者們進入遊戲之後再慢慢發掘了。

根據司馬遷在史記中的記載，秦始皇統一天下之後，一方面派人四處尋訪長生不死之法，一方面

燕青膏

▲大外秦與女子，抗爭勢力的碰撞，九世前世的產生，段塵



▲大外秦與女子，抗爭勢力的碰撞，九世前世的產生，段塵

荆長軻

秦始皇

▲大外秦與女子，抗爭勢力的碰撞，九世前世的產生，段塵



燕外秦兵

▲電燈下調製的印前



從全國各地征調了七十多萬人前往關山修築他的陵墓，這個工程浩大的秦皇陵，可說是一個大型的地下宮殿，墓中堆滿了奇珍異寶，還命令工匠製作機動弓箭，有人潛入靠近就自動射殺。同時用人魚油作蠟燭，能夠長久燃燒而不熄滅。另外還以水銀做百川、江河、大海，用機器灌注傳輸，以使川流不息。而上有天文圖像，下有地理模型，宛如一個人間世界的縮影。

秦二世在埋葬秦始皇的時候，下令始皇宮內的可女，凡沒有了子女者，都要殉葬。同時為了不洩漏陵墓所在，下葬之後，便封閉了墓道的門，所有參

與修造墓室的工匠，奴隸全被封閉，沒有一個逃得出去。

即使如此，當秦帝國崩潰瓦解之後，項羽入關即以二十萬人發掘陵墓，不但將隨葬品洗劫一空，最後更一把火燒燬了地面上所有的建築。而後歷代又屢次遭劫，但是直到民國六十年代，更驚人的唐人工兵馬俑坑才被人們發現，而在關山之下，未被人們發現的又有多少呢？本遊戲就在這樣的背景之下，架構出一個想像的空間，玩者除了可以親自體會秦皇陵的壯觀建築之外，還可以享受到解開謎題的驚奇和樂趣。

燕安國

◀ 原是秦皇手下的教學士，為民而死的夢奴，却在一夜之間消失，留下了如神印般的痕跡。



天外秦將

▶ 天外飛來的降魔，負責領導抗戰的將士。

秦俑

◀ 數以千計的秦皇陵的陪葬品，是秦皇的守護神。



西基美術人員之工作情形



製作嚴謹的3D場景

本遊戲共有數十個大小場景，完全是以3D技術來建造，「西基」美術人員動用了高速的電腦繪圖工作站，燒構運算出數千張的場景圖；而數以段的過場動畫，也是由「西基」的資深動畫師林偉正親自出馬製作，以目前完成的數段動畫看來，確實相當精采，絕對會滿足玩者的期望。由於圖形量十分龐大，本遊戲將只發行光碟版，預計十月中旬和玩者們見面。

▼ 製作中的場景之一。



▲ SGI上尚未Render的3D人物圖。

大戰略 SP

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
現代戰略	磁片版	八月	機種 386以上 記憶體 640K
製作公司	出版公司	預定售價	顯示 VGA 音效 S 操作 K/M
FRAGON JiGUP	軟體世界	未定	

西元 1996 年：中國之最高領導人「鄧小平」病危，此消息曝光後引起世界各國極度關切；各地軍事家均相信鄧死後的中國將會有極大的變動，而亞洲也將面臨一場風暴。

同年 6 月：鄧在死前發出訊息，能完成其生平志願「統一中國」者將可獲得其權力之移轉。為此，中國總理「李鵬」對在臺灣之中華民國發出最後通牒，要求其立刻降服中國，否則將以武力解決。

同年 7 月：在台灣的中華民國政府緊急向世界各國求援。除了美國立即調派第七艦隊前往台灣海峽外，聯合國亦呼籲中國不要輕易發動戰爭。

*** [1996 年 8 月 ... 中國特遣艦隊以演習為名繞過海峽突擊台灣本島，爆發八月戰爭] ***

以上的種種情節，便是「大戰略 SP」中戰役的發生背景。在兩岸關係日漸緊張的今日，「大戰略 SP」將再次帶你引爆一場世紀戰役。

可以指揮中華民國的新銳兵器

由於大戰略 SP 在交戰國家中加入了中華民國，所以您這次可以帶領著神風號、勇虎式等我國陸海空三軍最新兵器，以這風雲洶湧的台灣海峽為舞臺，打

一場場生死存亡之戰，像南海爭霸、八月戰爭、釣魚台衝突，甚至台灣獨立戰等。您將不會再在戰略遊戲中看不到自己國家國旗的遺憾了。

全螢幕的戰場畫面



中共與台灣開打了

全新的十五場戰役



台灣獨立...?

現代兵器大集合

大戰略 SP 中新加入中華民國、韓國、東協等亞洲國家，使得遊戲中登場的兵器多達 160 種以上；其中不僅有 F-16、M1A1 等大家耳熟能詳的兵器，還包括有法國雷克勒戰車、德國 PzH2000 自走砲、日本 FSX 戰機等世界最新兵器。

參戰的各種兵器圖



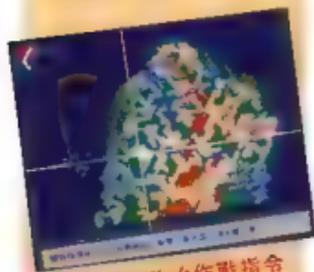
部隊的資料畫面



核子彈道

飛彈的設計

為了符合現代戰爭中的核武戰略，大戰略 SP 特別加入了核子武器，包括有美國的 MX 洲際導向飛彈、蘇聯的 SS-X-24 飛彈、中國的東風飛彈等。當然，這些飛彈並不是裝飾用的；當您設定好它們的彈道電腦後，它們便可以給軍帶來毀滅性的打擊。不過，在您發射這些飛彈前，可得先考慮一下後果。



新增的政治作戰指令



包括核彈管制的戰情室

這些都是最新登場的兵器

法國雷克勒主力戰車



主武裝：120mm 滑膛砲
重量：54.6 噸
全長：8.87 公尺
車速：71km/h

英國 AG90 自走砲



主武裝：155mm 榴砲
全長：7.7 公尺
車寬：3.3 公尺
車速：65km/h

韓國 88 式主力戰車



主武裝：105mm 滑膛砲
車身長：7.89 公尺
車寬：3.5 公尺
重：47.2 噸

中華民國 AH-1W 戰鬥直昇機



主武裝：20mm 機砲
全機長：11.11 公尺
幅寬：3.28 公尺
速度：352km/h

法國 RAFAEL 戰鬥機



主武裝：MAGIC 空空飛彈
全機長：15.8 公尺
幅寬：11 公尺
空重：9 噸

Farland Story

古大陸物語

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	磁片 光碟	八月	機種 386 以上 記憶體 2MB
製作公司	出版公司	國內代理	顯示 V 音效 S 操作 K/M
TGL	TGL	松崗	



本遊戲改版的風氣是越來越盛了，而松崗電腦圖書公司在推出了「臥龍傳」之後，現在更推出了由日本 TGL 公司所發行的系列戰略角色扮演遊戲——「古大陸物語」。目前「古大陸物語」已經堂堂進入第五代。

第八代也以新勢特發，可見其在日本受到歡迎的程度。不遑述都只是在 NEC 98 的電腦上，現在則因為 IBM 的電腦逐漸在日本擁有席之地，所以原發行公司決定從第一代開始，作季而化的改版，而且將在日本、韓國、

台灣等地同步推出，而且對此極富紀念性的第一代作品，更推出了擁有 CD 音源的 CD ROM 版本！

故事的緣起是因前代被封印的「魔王」，在八百年之後，由於邪惡者的陰謀，再度君臨人間；而卜人賽雅克，從小就因魔

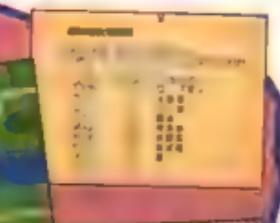
王軍的肆虐，而失去了父母，這次，和連青梅竹馬的女友，也被怪獸們所擄去，為此，他仗著一身高強的劍術，決定踏上復仇之旅，而他的任務是：找回封印的四人寶物：神戒、魔鏡、法器、寶劍……。



豐富的地形設計

古大陸物語

不同地形



影響防禦力



遊戲中有許多不同的地形，總計包括道路、森林、淺灘、深谷……等七種地形設定，當進行戰鬥時將以被攻擊的一方的地形為主，來進行數值的計算；此外，人物在不同的地形上，也將耗費不同的行動點數，可用來進行戰略的應用；而因地形地物

的改變，各種族的防禦能力將因而增減。有些地形如深谷，則只有空中飛行單位才能進入；有些地形如村落，在回合終了時，可回復 1 ~ 2 成的體力，戰鬥時的防禦力會人大地增加。另外在村落中，可購物增強部隊的戰鬥及防禦力。



本遊戲可說是「天使帝國」類遊戲的開山鼻祖，在精彩的故事情節之外，成功地融合了角色扮

演的升級概念、戰略遊戲的運籌帷幄等，而且有許多特殊的寶物及武器設計，讓它的遊戲性更加豐富



詳細的職業分類

六大陣物誌



忠實的戰鬥小動物



在遊戲中各種族的職業有如角色扮演式的分類，備具備良好攻擊力、防禦力的戰士、騎士之類，擁有魔法能力的牧師、法師，使用歌曲攻擊的吟遊詩人等。除此之外，製作者還設計了一些獨特的職業，如武士是主人翁雅克

獨有的等級，介於戰士與騎士之間；敏捷度高，易使對手嚴重受損。而祭司則是非利歐獨具的等級，可使用回復一單位體力的咒語，所擁有的神聖力量，對特定怪物有極大的損害；雖可直接攻擊，但能力有限，不要抱太大期望

。高等精靈是居於森林的精靈族族長所獨具的特殊等級，能以特殊裝備召喚精靈，且可用「雷必亞」細劍直接攻擊。女戰神是有翼族的領導人所獨具的特殊階級，當持有三叉戟時，可攻擊閃電龍（直接、間接攻擊皆可）。

在陸續登場的人物中除了主角雅克外，還有一些重要人物從旁協助他；非利歐是雅克青梅竹馬的玩伴，在村落的神殿中擔任祭司的工作，被魔軍的黑騎士所綁架。都卡提是勇敢的矮人族族長，也是王國的騎士團團長，因其勇猛善戰，而獲得「狂戰士」的封號。英俊的露內亞是精靈族的族長，由於為長壽的種族，無法從外貌得知確實的年齡，為了奪回「封印之輪」，與雅克一同行動。迪諾是一個年輕的巫師，為雅克的朋友，當村落被魔軍佔領時，曾助雅克一臂之力。

蘭迪亞是雅克的養父，也是他習劍的老師，曾是王國的騎士團的一員。阿莉西雅和非利歐一同在村落的神殿工作的牧師，在村落有危機時，通知雅克他們知道。當然除此之外，主角還會遭遇個個勢力的某些人物，如黑騎士是抓走非利歐的謎樣人物，經常以漂白的盔甲裹身，沒有人知道他的真面目，甚至有傳聞說他並非人類。艾雷諾亞是冷酷的魔軍司令官，操縱著魔界的力量，其攻擊力之強大，非外觀所能想像的。

在這個全新的版本中，除了基本的設定及故事情節，仍沿用以往 NEC 98 的內容之外，不管在畫面及音效方面，都作了體大幅度的修整，而且也提供了線上輔助的功能，令人有耳目一新的感覺。遊戲預定於八月出版，玩家到時就可好好去體會本遊戲的樂趣了。

方便的線上說明



方便操作的資料視窗



格鬥悍將



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
格鬥	碟片版	九月	機種 386以上 記憶體 2MB 顯示 VGA 音效 A/S/G 操作 K/J
製作公司	出版公司	預定售價	
熊貓	熊貓	未定	

以動作遊戲著稱的「格鬥悍將」，再度帶領熊貓軟體，在繼武術爭霸2後，再度推出款年度超級格鬥遊戲。

「格鬥悍將」，再度帶領玩家進入快打線章，感受更強悍更不同的格鬥快感。

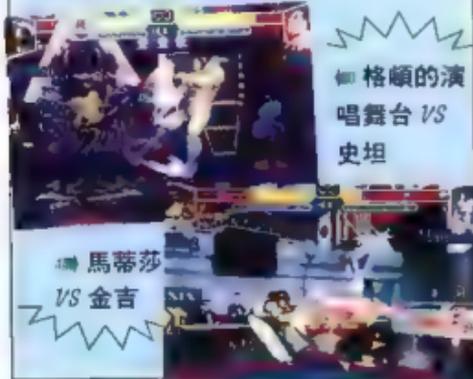
令人驚異的特殊效果

格鬥悍將除了在流暢度及操控性上令筆者驚嘆外，還有許多效果表現也是可圈可點，不論是在背景、招式的設計、必殺技的畫面，還是極滿氣的超必殺，都稱絕了！彷彿讓人以為是在打大型電玩而不是PC。畫面的比例會隨著與對手的距離的遠近而變大變小；在攻擊定義上則增加為輕擊、重擊、輕腳、重腳四種，另外近距離、近距離的攻擊也不相同；甚至加入了前躍進、後躍進的功能。攻擊招式可說是多得讓你用不完，你大概很難想像PC上也能出現如X-MAN的效果吧！單人模式的遊戲中，也有加入聖龍玩的中途加入功能，可以隨時隨地和你的朋友挑戰；遊戲中的難易度多到八個等級，可讓你慢慢練功，當然連招技的使用是要進入高級層次不可或缺。格鬥悍將中最特別的，便是熊貓軟體所精心設計的新戰鬥系統，使得在遊戲性上更加地刺激，更增添了對戰的魅力。筆者在此稍稍透露一下，是屬於補血及聚氣方面的；不同的補血方式及不一樣的聚氣方法，不僅讓人耳目一新，更可考驗玩家的功力，尤其是聚氣的超必殺技設計過關。至於怎樣的方式，怎樣的過關法，則留待玩家

去親自參與、感受了。

來自世界各地的格鬥高手

現在就為各位介紹這個遊戲的故事背景，最近國際間出現了一個組織—武盟會，網羅了許多來自世界各地的武術高手。盟主是一個武功高強，酷愛格鬥的人，為了尋找可以匹敵的對手，激發他的生命動力，於是武盟主決定自己栽培對手。他透過許多管道，運用各種方式，甚至不惜耗上巨資，只為栽培出可和他匹敵的對手。這樣的等待雖然漫長，但武盟主想到未來的決鬥，便全身癡癡、蓄勢待發……。這些對手來自世界各國，有的受到他的恩惠，有的為了仇恨，有的為了任務……。而且各有各特殊的身份及職業。終於時機成熟了，武盟主對每個人發出信函，雖然他們的原因、目的都不相同，但這些悍將們在武盟主的野心計畫下，即將展開一場驚天動地的世紀格鬥……。



格頓的演唱舞台 VS 史坦

馬蒂莎 VS 金吉



席娜以閃電殺手擊 VS 釋雲

席娜以擊退對牛戰鬥「小龍問路」

搭配人物 國籍的語言

在格鬥悍將中，所有的音效都請了專業的人員來製作，而語言更是用心良苦，依據各人物國籍的不同而搭配該國的語言，所以玩家將會在遊戲中聽到不同的語言音域的語音，如英文、俄文、韓文、日文、義大利文等…。筆者相信，這樣營造起來的格鬥氣氛一定非常棒，套句該遊戲企劃的話：「保證讓你熱血沸騰！」

新穎的團體對抗模式

這次格鬥悍將在遊戲模式上，除了提供玩家對電腦及雙人對抗模式外，還增加一項對抗賽模式，提供玩家不同的遊戲性。這個對抗賽模式分為二隊，每隊可選 2-8 人，比賽規則為一戰一勝，勝者可補部份血液值，繼續保留戰力。最特別的，是玩家可以自由選擇每場要上場的人物，所以玩家可以調配高血或剩部份血的人物上場。別忘了要儘量保持戰力，若整隊的人物全部被 KO 的話，那麼抱歉，這場比賽就結束了，你只好

再努力努力了！此外，整個遊戲還提供了許多熱鍵及一些效果的開關。像時間的開關，筆者最喜歡將時間關掉，因為不把對手 KO 死不休，還有讓玩家自選比賽局數的功能，從一戰一勝到七戰四勝，簡

你愛怎麼比都可以；在雙人對抗模式中，也加了可讓玩家調整攻擊力的元素，這些設定真的讓玩家方便不少。再透露一點小秘密：如果你能一口氣打到破關，完全不用接關的話，會有意外的驚喜哦！



主要角色介紹

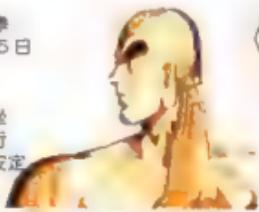


釋雲

英文名字：Yun
身高：173CM

格言：「阿彌陀佛！人生無常，就讓我來渡化你吧！」

最欣賞的人：師父
最喜歡的動物：狗
成名武技：金剛羅漢拳
生於 1970 年 9 月 25 日
血型：A 型
國籍：中國大陸
興趣：研讀佛經、打坐
最想做的事：專心修行
最討厭的事物：心不定、職業、和尚



李截

英文名字：Lee
身高：175CM

李截：「別收我的力量係來攝住了！」

最欣賞的人：手塚治蟲
最喜歡的動物：狗
成名武技：神龍破日
生於 1989 年 3 月 10 日
血型：O 型
國籍：中華民國
興趣：漫畫、武術
最想做的事：與父母和好
最討厭的事物：格鬥、飲酒、職業、漫畫家



薰

英文名字：Carol
身高：170CM

薰：「別跟我不起，否則讓你吃不兜兜著是……」

最欣賞的人：梅爾古勃遜
最喜歡的動物：波斯貓
成名武技：飛天雙翼
生於 1972 年 7 月 21 日
興趣：吃低脂冰淇淋、看電影
最想做的事：成為世界知名模特兒
最討厭的事物：貴族、職業、模特兒



金吉

英文名字：King
身高：175CM

金吉：「我的耐力最強，你能跟我比嗎？」

最欣賞的人：托爾斯泰
最喜歡的動物：點滴鼠
成名武技：無影飛踢
生於 1966 年 2 月 21 日
血型：A 型
國籍：韓國
興趣：寫作、攝影
最想做的事：與螢兒終成眷屬
最討厭的事物：武鬥會失敗、職業：記者



馬蒂莎 英文名字: Madesha 身高: 159CM

馬蒂莎:「在這當不及掩耳的瞬間,我將讓你倒下……」

最欣賞的人 麥克傑克森
 最喜歡的動物 馬 血型: B型
 成名武技 彩影狂風
 生於 1976年 10月 3日
 興趣 體操、歌德 國籍: 羅馬尼亞
 最想做「事」 找到哥哥
 最討厭的事物 壓力
 職業: 體操選手



席娜 英文名字: Sheana 身高: 180CM

席娜:「任你有三頭六臂,也敵不過我的閃電致命拳!」

最欣賞的人: 沒有 最喜歡的動物 黑豹
 成名武技 閃電殺手拳 (雷電電擊)
 生於 1968年 8月 14日
 血型 AB型 國籍 美國
 興趣 化裝術
 最想做「事」 達成任務
 最討厭的事物 背叛
 職業: 特務殺手



史坦 英文名字: Stan 身高: 200CM

史坦:「你想嚐嚐我的力量嗎?儘量放馬過來!」

最欣賞的人 阿諾史瓦辛格 最喜歡的動物 河馬
 成名武技 流星拳 國籍: 俄羅斯
 生於 1964年 4月 8日
 血型 O型
 興趣 吃美食
 血型 A型
 最想做「事」 好好吃一頓大餐
 最討厭的事物 竊賊
 職業: 摔角手、健美先生



格頓 英文名字: Gordon 身高: 188CM

格頓:「你別成為我的對手,恐怕不夠格吧!」

最欣賞的人 Jim Hendrix
 最喜歡的動物 貓鼠
 成名武技 搖滾狂舞
 生於 1985年 12月 11日
 血型 A型
 國籍 泰國
 興趣 音樂創作、流浪
 最想做「事」 浪跡天涯
 最討厭的事物 束縛
 職業: 音樂創作者



奇生 英文名字: Chieshen 身高: 108CM

奇生:「來吧,讓我瞧瞧你有啥本事!」

最欣賞的人 武盟主 國籍: 尼泊爾
 最喜歡的動物 太多了
 成名武技: 神級風火輪
 生於 1944年 X月 X日
 血型 不詳
 興趣 和奇奇玩
 最想做「事」: 回山中隱居
 最討厭的事物: 與人相爭
 職業: 武盟會二堂主



瓦克 英文名字: Wacker 身高: 198CM

瓦克:「別惹我,否則你要為此付出代價!」

最欣賞的人 自己
 最喜歡的動物: 沒有
 成名武技 納粹超輪殺
 生於 1959年 7月 15日
 血型: O型
 國籍 德國
 興趣: 女人、權勢
 最想做「事」 奪得盟主位
 最討厭的事物 被
 職業: 武盟會大將



接下來介紹這位就是鼎鼎大名的武盟主了 **古拉**

英文名字: Gula 身高: 190CM

古拉:「我的鬥氣嚇著你了嗎?別急,這才到開始……」

最欣賞的人 還未出現 國籍 義大利
 最喜歡的動物 鬥犬 興趣: 格鬥
 成名武技 鬼哭神號 最想做「事」 找到可匹敵的對手
 生於 1954年 1月 9日 最討厭的事物: 沒有對手
 血型: AB型

職業: 武盟會盟主、聯盟榮譽總裁
 黑手黨頭目 (隱身身份)



運鏢天下

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	碟片版	9月9日	機理 386以上 記憶體 4MB 顯示 5VGA 音效 A/S 操作 M
製作公司	出版公司	預定售價	
光耀	光耀	未定	

★注意：文中圖片皆為開發中畫面



走遍四方路 鏢運滿天下

鏢局起源於宋朝，相傳是「趙匡胤」，數百年後鏢局已轉式微，但流傳在民間的鏢師故事如「彭公案」、「施公案」中鏢師與盜匪鬥智、鬥力的情節都是膾炙人口並被廣為流傳。

一般開設鏢局都是憑者鏢師的好武藝及江湖上響亮的名號，而找鏢局保鏢的人多是送行的入或貴重的物品，因怕中途遭盜匪打劫，故委託鏢局保鏢。

本遊戲中，您將扮演鏢局的鏢頭頭黃天霸，您可聘請數位鏢師來為您「工作」，鏢師共有十種等級，等級越高的月薪越高，

也可購買馬匹可提升鏢運的速度。

一般在客人上門委託您保鏢時，要注意路途的距離、安全性、手上的鏢師是否足夠、馬匹是否充足、客人的期限與酬勞是否合理，當您覺得萬無一失時，可指派數名鏢師進行運鏢。

鏢師在運鏢過程中，常會有盜匪搶劫或與別家鏢局鏢師衝突，當事件發生時將會切入作戰畫面，作戰採回合制，參與作戰的鏢師可提升經驗值，當經驗值足夠時鏢師將會升級，但作戰過程中鏢師也有可能死亡或殘廢，鏢師殘廢後武力值將會大打折扣。

扣，是否考慮將他開除就著您的良心了。

當您安全將人員或貨物運送到目的地時鏢局「信用度」將會上升，而對方將會付給您一筆「鏢擔」，鏢師們任務達成，帶著鏢擔返回鏢局，如果不幸運鏢物品遭盜匪打劫，您將要賠償損失，而鏢局「信用度」將下降。

當您沒有生意上門時，不妨指派鏢師去官府或山寨送禮，或賞賜武器，銀兩給您的鏢師提升「武藝值」及「忠誠度」。如果您的銀兩及鏢師到達一定程度時，可以在村莊內建立分鏢局，若是分鏢局建設在交通要道上時，您

的生意將蒸蒸日上，所以選擇地點建立分鏢局是非常重要的。

除了您本身的鏢局之外另外還有一家鏢局與您競爭，所以建立分鏢局，招攬更多客人，是勝利的秘訣，對手的家鏢局各有特色，如費必慎的萬里鏢局擅長攻擊對手鏢師，並以低價運鏢招攬生意，而蘇小小的飛鏢鏢局採取保守經營方式和氣生財，精黃山的鏢追鏢局一向吃軟不吃硬，從不與盜匪打交道，而您將採用何種經營方式呢？

本遊戲採用高解析256色，中國風味地圖，色調柔和細膩的畫面中，您將體驗鏢局打鬼、經營狀態及六十餘種突發事件，當然其中樂趣還是要您親自去發掘了。

精彩絕倫的五十餘種突發事件



動活潑的串場畫面





很久以前，地球上的人類因為戰亂紛爭而造成自我毀滅後；生物並未全部消失，地上誕生了新的智慧生物—獸人族，此種生物不僅有人類的智慧，且兼具野獸的本能；在經過多年的戰爭後，各獸人族之間終於取得一剎平衡，大家彼此和平的相處在這塊大陸上。而當上古遺跡出土金屬版時，各獸人間的平衡為之不存，到處瀰漫著一股驚異的氣氛，人與人之間不再互相信任，戰爭人有一觸即發的可能。傳說該金屬版隱藏著極大的秘密，

擁有該金屬版會帶來不可思議的事情，而且是關乎到其他獸人族的命運。誰擁有金屬版，他的命運將因而改變；由今世界因金屬版的出土而紛亂，誰將是未來世界的主宰，誰又將是未來世界的救世主？唯有靜待時間來決定了。

在遊戲中出現的種族除了人類外，總共有亞獸、古獸、神獸、幻獸等四類八個種族，有些種族具備獸化變身的功能，有些種族則具有魔法能力；每個種族皆有其特殊的能力及外表，像有翼族及偽翼

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略	磁片版	八月	機種 386以上 記憶體 8MB
製作公司	出版公司	發行公司	顯示 VGA 音效 S.MPLA01 操作 滑鼠
ANJIN	ANJIN	華義國際	

族雖在外型上皆有翅膀，但偽翼族僅在獸化為“翼”類之鳥時才具有飛行的能力。而銀翼族的獸化能力卻會年復退，門熊族則是能使用毀滅神獸之魔法。最特殊的是魔鬼族，生來便沒有性別的區分，並且能夠自由變身，擁有龐大的軍事實力和隱藏之戰鬥能力。當然在各獸人族間並非都處於對立狀態

中，像有翼族的雷得克及偽翼族的馬格森就是好朋友，兩人一起打獵、開墾大陸；神虎族的仙導師一帕迪歐，喜歡各處旅行及幫助別人，個性豪爽又不拘小節，很受人歡迎。西恩帝則是個女巫，心地善良且親切，個性優柔寡斷，是個內柔外剛的女孩。



以上的敘述是《獸鄉的守護者》的故事背景，類似的遊戲大都是以RPG的模式來發行，看著由玩家操控的「小」人物，在螢幕之中走來走去，如果有一些很可愛的小動作配襯一下的話，的確可以消解掉不少光陰吧！但如果您認為那樣是浪費時間的話，您應該來看看這個遊戲。這個遊戲主要是以冒險式的視覺畫面來推演劇情，緊張的故事內容配上大量的文字與圖畫，將會把玩家帶進這個奇幻的獸鄉世界中。每當遇到敵人

主要人物造形



方 地 上 示

由於遊戲中的部份角色是獸人，因此在戰鬥中有一項非常特別的「魅招」—獸化。獸化是指從人型轉變或獸型的變身系統。並非每個角色都能獸化，能獸化的角色也有晝夜之分，（例如白天才能獸化的人物，在晚上不能獸化，而在白天已經變身者，到了晚上會自動變回人型。）獸化後，攻擊力等參數都會上升而有別戰鬥，不過在受傷後無法接受一切魔法治療。因此是否要使人物獸化，請是玩家

能否順利過關的要點之一。為了讓玩家了解人物獸化前後的參數變化，在每一場戰鬥前，螢幕上都顯示所有參與這場戰鬥的人物圖像，只要用滑鼠在人物圖像上按一下，就會出現人物參數覽表，表上也會註明該人物是否可以獸化，如果可以獸化者，只要再選擇表上右下角寫著「獸化」的框框，人物獸化後的參數表將會同時顯示在下方，以便玩家相互比較，是一項很有



對話畫面

利於玩家的設計。此外，人物如果可以使用魔法，也可以在參數覽表上看到。

遊戲中並未有提供隨時存檔的功能，而是在每一場戰鬥前才可以存檔，目的是使玩家在戰鬥中如果不小心被打敗了，免於從頭再來，而在觀看劇情畫面的時候能夠一氣呵成，遊戲裡輕聲幽默的對話以及可愛逗趣的畫面也可以說是一大特色。本遊戲的翻譯小組可是費了很大的勁以及使出十成功力啊！到底有多風趣，多可愛，就留待玩家慢慢品嚐了。



，就會切換至戰鬥畫面，畫面中是以小造型的角色在戰場上進行即時戰鬥。跟一般RPG相似，人物也會透過戰鬥或是使用魔法打倒對手來升級，以對付更強悍的敵人。各個登場角色都設定的十分詳細，不論主角、伙伴或是敵人都擁有自己的個性，在戰爭中更會有不少有趣的小動作，例如對話時頭上會出現一個像漫畫書上常用的對話框，在半空中飛行，甚至臉部表情都會有微妙的變化等，是一個使人很容易就把感情移入

其中的遊戲。
遊戲中的戰鬥是採用「行動點數制」。所謂行動點數制，是指人物的移動、攻擊或是使用魔法等都會消耗一定的點數。善用點數的話，可以對敵人進行連續攻擊。點數可以用休息來補充，但不一定能補滿就是了。此外，每個角色都有一項「特技」的選項，（點數不夠時不會顯示。）可以在一般性攻擊技法外，再進行得意的一擊或是特殊技法，雖然會比一般技法消耗更多的行動點數，但妥善運

用則有利於戰鬥。在戰鬥中也應注意角色面向的方向，若從背面遭受敵人攻

擊的話，會造成更大的損傷，這點要特別注意。

俏皮的對話





「紅塵的誘惑」是以未來的地球為舞台背景的科幻冒險遊戲。和一般的科幻冒險遊戲相比之下，本遊戲除了故事的情節緊張之外，主題也相當生動

活潑，不流於俗套，帶領玩家進入另一種新鮮、刺激而富想像空間的世界。

離奇的故事情節

故事是敘述主角鐵尼斯·愛瑪森在他叔父當經營的偵探社從事偵探的工作。有一天，鐵尼斯收到了一封由其叔父寄來的信。此信的內容是「有關極密情報的記憶晶體已經到手」。這是不是讓在開鐵尼斯的玩笑呢？因為雷在一個月前就死月球上的陸那城市了，據說是被捲入一場爆炸事件中。但是雷

你的實際情況，還有雷為什麼到陸那城市去？這些鐵尼斯一點都不清楚，本來這接前日調查的話，應該早就會有頭緒，不過由於陸那城市和馬林財團的紛爭，致使地球和月球的往來受到了限制。反正最近偵探社也沒什麼生意，雷的鄉親又是「陸那城」，所以鐵尼斯就決定和助手黛兒兩人前往調查。



頗養眼的各種精彩畫面

遊戲前半段注重劇情發展，而後半段就會陸續出現 H 的畫面。故事進行到遊戲中盤時，此處會有相當多的 H 鏡頭，而想要一睹風采的玩家，就需不厭其煩地到處移動，便能欣賞到刺激而又富有

魅力的私視畫面。
「紅塵的誘惑」採用 640 × 400 高解析模式，使得本款遊戲更生動，能真實地呈現在各位玩家的眼前。希望愛打此款遊戲的玩家，千萬不要錯過！



報喜啦！

酒吧裡也是有很多線索哦！



調查案情，常碰釘子。

詳細的內部遊戲說明

本款遊戲因為是屬於冒險遊戲，所以玩家一開始需掌握世界觀，特別除此科幻遊戲，比較費時。不過在遊戲開始前，會

先在畫面出現遊戲說明，玩家若詳細閱讀之後再開始遊戲的話，玩起來會更得心應手。



大銀河物語



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
策略	光碟片	十月	機性：386DX 33MHz 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 光碟：未定
製作公司	信越公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未定	

這個遊戲的主要內容是架構在兩億八千萬年前遙古的銀河系，那個時代的高科技與人類的超能力遠較今日發達，但是當時只有一種人類，也就是我們今天所稱的“女人”，女人主宰著一切。直到有一天，一個以生化方式製造出來被當做低等工具的男人來到了這個世

界，但是沒想到這個低等工具卻不甘於被當成機器一般地使用，並且還脫離了發明他的科學家及一些重要人物跟隨他亡命天涯，並且組建了新帝國，於是便和原本握有絕對權力的各帝國女領導者起了衝突，形成了最早的“人與女人的戰爭”。

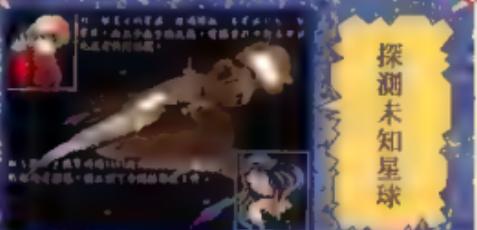
畫面精美、內容豐富 媲美國外同類遊戲。

遊戲中可隨個人喜好選擇不同的頭像代表主角，並且可以更改姓名。此外共有一百四十餘名日式美少女人物的將領，近百個星球場景，均採用 640 × 480，256 色高解析度表現，畫工頗為細緻，顯見用過一番心思。還有可以自行設計、組合的 3D 太空戰艦，讓不滿意固定性能戰鬥單元的玩家能自由發揮。戰鬥採用較傳統的回合方式，但是頗具動感，且難度適中，不會被作弊的電腦逼得玩不下去。除了上述的部份以外，

還有許多精彩的過場動畫，值得一看。遊戲的程式功力也屬一流，使用物件導向及保護模式編寫；全視窗、滑鼠方式操作。整個遊戲容量約有 300MB ~ 350MB，預定先以 CD-ROM 方式發行。

縱觀整個遊戲，在視覺效果及可玩性上均屬不俗，尤其高解析的 256 色畫面更超越了一般日本遊戲高解析 16 色畫面的範疇。設計小組現正日夜趕工中，相信您看到本篇報導的時候，遊戲離正式出片就不會太久了。

探測未知星球



戰鬥與合伴



與敵遭遇戰



太空戰艦



設計與製作



鐵甲艦隊

世界上的兩大強國，神聖麥亞多尼王國和安古爾曼帝國之間的衝突年年不斷，在位特拉海戰後，兩國就一直維持著緊張的冷戰狀態。神聖麥亞多尼王國為了打破這種表面上的假和平，希望能夠在海域上爭取到更大的優勢，於是以學術調查為

理由，建造了一艘新型艦艇，名為鐵甲艦 ATRAGON。

「ATRAGON」由一位有豐富海戰經驗的鐵面船長所指揮，表面上被委派的任務主要是探索未知的海域，以尋找鞏固王國勢力的更大屏障，不過實際上「ATRAGON」

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
S/G	磁片版	十月	機種 386以上 記憶體 2MB
製作公司	出版公司	國內代理	顯示 VGA 音效 S/G
MOVIC	MOVIC	華美國際	操作、滑鼠

尚有一個不為人知的任務，就是搜集有關古文明米佐伊塔米亞拉的傳聞，這是神聖麥亞多尼王國一直

無法解開的謎題，也期盼古文明的科學對其國家的武器研發能有所助益。

謎樣的船長、古文明 交織成夢幻的樂章



鐵面船長

玩家在遊戲中是扮演船長的角色，不過船長的身份卻是一個秘密，在遊戲剛開始的時候，大家對他都是一無所知，只知道他臉上永遠戴著一副鐵面具，在遊戲中你將會一步一步地解開船長（就是你自己）的身世之謎。由於是往一個未知的海域出航，所

以會遇到各式各樣的險阻，包括海盜、怪獸、敵人的艦艇甚至不明飛行物等都會在您疏於注意的時候來騷擾您，遇到各式各樣的困難，您都必須親自的克服。

這艘以探險為目的的鐵甲艦，裝有許多種的新型裝備，以便您在險惡的環境中執行任務。在進入遊戲後，經過了場小小的炮戰以及片頭介紹後，遊戲會交代有關的故事背景，然後就是船長您在船上到處的參觀調查；遊戲強制您一定要參觀完船上所有的地方才能出航，其目的就是想希望您能對整艘船有基本的認識，

當您在遊戲中遇到甚麼狀況，就知道要找誰來詢問，並能順利的把問題解決。為了探險，船上備有最先進的偵察機與調查水中狀況的探測球，善加利用這些裝備，您就能夠事先掌握海上的狀況，以作出最有利的決定。雖然說是片未知的海域，但是對於地理位置總多少有些了解，因此，遊戲中附有兩張地圖，當您想知道現

在的方位處於海上的那個角落，只要把地圖拿出來一看就行了。探完一個寬廣而未知的海域，真是一個偉大而艱苦的工作，您是否有勇氣接下這個任務呢？

由於篇幅所限，尚有更多的情況無法向您詳細描述，但無論如何，相信看過介紹後，本遊戲應不會讓您失望。



流線型的
船艦造型



超未來少女

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
養成 RPG	磁片 / 光碟	八月	機種 386 以上 記憶體 640KB
製作公司	出版公司	國內代理	顯示 VGA 音效 未定 操作 K/M
RIGHT STUFF	RIGHT STUFF	快樂天堂	



超未來少女 7月

「超未來少女」是一款結合了養成及 RPG 的綜合型遊戲。內容敘述是發生在西元兩千多年的某一個國度裡。在此處有 一處遺跡，直覺生物體突然消失的現象。後來人們才了解在這個古代文明中，有個「時空連結機」之門（通往異次元世界之門）。那些消失的物體，就是通過了這

門，而到達異次元世界。這時，有一位科學家，正在研發一款最新型的女性機械人「多莉」，也就是遊戲的主角。在多莉完成之前，委託科學家製造多莉的組織綁架了「多莉」，正好研究所內又發生了事故，使得多莉和科學家的助手「艾美」一起被送到了異次元世界。

◆ 以各種方法來培養機器

在遊戲開始時，多莉是個剛製造完成的機械人，心靈如同初生嬰兒一樣的純潔，而且只具備了最低限度的知識。隨著玩家的培養，漸漸成爲一個具有人類情感的女孩。爲了培養多莉，玩家可以安排她在城中打工，或是學習，例如在服裝店擔任送貨可以鍛鍊體力，在酒店工作可以增加魅力等等，打工的場所還有醫院、旅館等處。學習方面，可以去道場練習武術，或去城學料理教室學烹飪。在教堂可學習知識，讓玩家可以自由地安排。當城學裡學到收獲靈之時，會有選美、茶話、武鬥大會「編年」，「多莉」們可以去試試身手哦！



○ 去醫院打工，培養愛心吧！



○ 美麗的酒吧女郎



○ 先練好功夫後，再打！

◆ 具有 RPG 性質的養成遊戲

玩家在遊戲中扮演的是故事中的科學家，你可以藉著一種「同步通信器」來了解多莉和艾美在異世界中的情形。她們進入的是一個古代的時空，那是個由國王統治的國度。此遊戲的目的，就是要在這個世界中培養多莉，使她成爲一個身心皆具修養，且懂得人類感情的女性，並且尋找回到原來世界的方法。



○ 來吧！戰鬥開始

○ 妳確定要進皇宮比賽？

神秘組織的野心

隨著「多莉」的成長，故事也會有所進展。在玩家抽絲剝繭之下，將會發現調查古代遺跡的組織，正利用同步通信器，企圖以軍事力量統治這個世界。你要如何讓「多莉」消滅神秘組織的野心呢？她要將如何才能回到原來的世界去呢？

● 結論 ●

遊戲中除了故事是傳統的冒險 RPG 之外，也是個具有多種結局養成遊戲。喜愛日本 RPG 的玩家們，請拭目以待！

魅惑美天使

遊戲類型	發行版本	開發商	時長	硬體需求
戰略 RPG	藍片 / 光碟	7-EM	約 10 小時	PC 98
製作公司	出版公司	國內代理		
	DNY TAIL	SOFT		

妖豔動人的 魔女「古豔拉」

在一個盛行使用魔法
人類與妖精族共
存的时代，有一位魔女名
叫古豔拉，她用魔法的力量
維持肉體永不老化，使
得她看起來非常年輕，

且壽命是凡人的數倍，實
際上，她也知道她到底
活多久了。幾百年？甚至
更久？古豔拉每天過著索
然無味的日子，經過了長
期的壓抑，她終於動起



ルーディー「ここはひとます魔法だ！」

腦筋，想她的魔法已很
久沒有施展了，何不來
次大規模的自傷魔法，將
這個世界與魔界連結起來
？於是古豔拉開始出發找
尋施展魔法所要的“供品
”，供品必須是年輕貌美
的少女，如果是處女的話
，更可讓古豔拉發揮強大

的魔力。於是年輕的女孩
一個接一個久蹤了，整個
村子裡陷入了恐怖的氣氛
中。後來 5 位美人使決定
出發消滅邪惡的古豔拉，
在前方的路上潛伏著什麼
危機？異國的戰！及具有
神力的神秘客，將和美人
使發生什麼關係？

途中將有 各種角色加入



具有東洋風 的美少女遊戲



遊戲開始時登場的主
角共有 5 人，隨著故事發
展，最少有 12 人加入。
角色經過戰鬥及打敗敵人
之後，經驗值將可提昇。

全部共有 29 個關卡，每
個關卡的成關條件皆不相
同，時間上亦有限制，通
常設計為 50 日，必須把
握時間，達成任務。



本款遊戲是由日本
98 系列改裝移植而來的
，遊戲充滿日本美少女遊
戲風，除了驚險刺激的戰
鬥之外，更可以欣賞到女

主角們美
麗的姿態
，真是 舉兩得
。這是由日本著
名的 PONY TAIL SOFT
所設計的戰略 RPG 遊戲
，在日本廣受玩家的歡迎
，有興趣的玩家請對心期
待。



爆笑足球

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運動	磁片	九月	處理器 386 以上 記憶體 2MB
製作公司	出版公司	國內代理	顯示卡 VGA 音效 A/S/MD 操作：鍵盤
SOFT TRY	SOFT TRY	歐環盒	

社會的繁榮進步不僅帶給人們富裕的生活，物質水平提高，然而也使得社會充斥著拜金主義、權力鬥爭；緊張忙碌的生活更促使社會充滿著不安定，而能使繁雜的精

神獲得鬆弛的最好活動就是運動，在參與各種運動的同時，因身體的活動量大增，血液循環促進新陳代謝的加速，整個人的變的更有活力。而在許多運



動中，足球就是一項講求團隊精神與高度技術發揮的一項運動，放在世界各地受到歡迎，每到世界杯比賽時舉世為之瘋狂。“爆笑足球”製作的目的，

最主要就是希望玩家能在遊戲中，以一種輕鬆愉悅的心情隨著遊戲中滑稽的角色，超爆笑的表情與動作，來參與這個世界性的運動。



遊戲本身採用 320 × 200 螢幕模式，動作畫面流暢且操作簡便，要求配備也不高，只要 2MB 的記憶體，386 以上的主機就可享受一場暢快淋漓的足球大賽。至於音樂音效方面，除了有許多令人發噱的可愛音樂外，還有可支援 GM MIDI 音源精彩的背景音樂，如此生動的個足球世界就這樣地呈現在你眼前了！



“爆笑足球”是由歡樂盒公司所代理發行的一套動作類的運動遊戲，與國內曾發行的爆笑輪毬球類似，但是具有更多的比賽場地選擇，及更多樣化的人物造型，以供玩家搭配選擇。

遊戲開始可於十二種造型中選擇四位選手參與比賽（可重複選擇），可雙打亦可與電腦對打，遊戲中另提供了六種完全不同的類型的比賽場地供玩家選擇。遊戲中的主角動作可說是極為“暴力”，

在盤球、搶球、傳球的同時可以“海扁”對方球員，場外瘋狂的觀眾不時還會向比賽場地投擲“小禮物”（如拉麵可補充體力等），要是將球員踢出場外還會被“警察伯伯”開罰單呢！

預計在九月份發行上市的“爆笑足球”最希望的是能夠帶給玩家一個充滿歡樂與笑聲的運動天地，畢竟運動的主要目的是休閒，而休閒的目的則是要放鬆心情與尋找歡樂，這正是“歡樂盒”所要帶給玩家的歡樂。

幻星追擊戰

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體要求
射擊	碟片版	九月	機種 386 以上
製作公司	出版公司	國內代理	記憶體 2MB
FAMILY PRO	FAMILY PRO	歡樂盒	顯示 VGA
			音效 A/S/M
			操作、鍵盤



浩瀚無垠的宇宙中，
在不少星球裏住著
擁有高科技文明的高等智
慧生物，這就是我們一般
所稱的，外星人。大多數的

外星人都是和平愛好者，
但也有些愛好追求權力者，
無時無刻不把其帝國之
勢力向外擴張。經過多年
的征戰及努力，人家終
於獲得一致的共識，
成立了為西亞聯盟，為各
行早期的爭端拼解糾紛。
宇宙間此種不平和直到

歷年 2023 年，才曾在
ZERO 5 號星球地區出現
了一個名為雷克斯的帝
國所打敗，此帝國與聯盟
進行軍事衝突已達有半
年之久。由於雷克斯帝國
發明了超強新型武器，使
得為西亞宇宙軍處於挨打
狀態，直多星球都不約而
同的向雷克斯帝國靠攏，
使得原本強盛的宇宙聯盟
面臨瓦解。

此時聯盟軍的偵察機
在前往雷克斯帝國進行偵
察任務時，因偏離航道被

帝國飛船發現，此遭到
雷克斯軍團的追擊，為西
亞聯盟部隊進行名為
"ILLUSION" 的救援
行動。而擔任此次救援負
責軍官，則是在聯盟軍中
以勇猛著名的辛格少校，
他是各星球組成為西亞
聯盟的促成者，曾以單機
戰鬥，幾艘破壞聯盟的戰
艦。宇宙間連連著濃重的
火藥味，大戰一觸及發生
存或死亡誰也無法預料，
大家都在等待下一刻的來
臨...

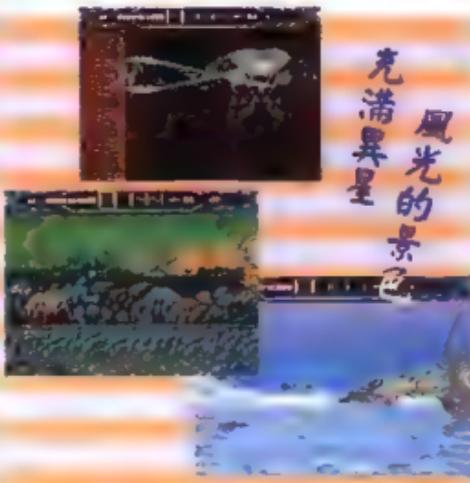


簡單輕鬆無負擔，過關斬將我最行

本遊戲具有四人關卡，
在進入遊戲前玩家可以選
擇執行任務的戰鬥機。在
您選定主角之後，還可以
選擇執行任務的區域，不
過值得一提的是，遊戲在
設計上越後面的戰鬥區域
困難度越高，因此玩家需要
更高明的技巧才通過考驗。
(幻星追擊戰)在製作上最
引人注意的，就是其背景動
畫，足夠媲美一些以動畫聞
名的遊戲。本遊戲的類型
為捲軸式的射擊遊戲，與
"沙羅曼蛇"的進行方式有
些類似，場景背景處理則採
用多重捲軸式，因此當您在

遊戲的同時亦可欣賞到細
膩的背景變化。遊戲在操
控方面，設計得非常簡便，
是以一個剛入門的玩家
來考量，遊戲的畫面華麗
、動作流暢無障礙，輕鬆
上機、玩得愉快，剛入門
的玩家不妨一試。

本遊戲採用 320 ×
200 畫幕模式，要求配
備為 386 以上主機，2MB
的記憶體及 20MB 的硬盤
空間即可；至於音效方面
可支援聲霸卡。本遊戲為
"歡樂盒"所代理發行目
前正進行後製作業並已接
近完成階段，預計在八月
為玩家們帶來歡樂。



充滿異星
風光的景色



鐵雞鬥蜈蚣

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
格鬥	磁片、光碟	八月	機種 386以上 記憶體 2MB 顯示 VGA 音效 S 操作 鍵盤
製作公司	出版公司	預定售價	
歡樂盒	歡樂盒	未定	



滿清末年，白蓮教作亂，四處強擄民女，亂殺洋人，因而導致了後來的八國聯軍，當然，在亂世之中，也有著以己之能、力挽狂瀾的俠士英雄，這名出身忠勇之後，名列廣東十虎之一的志士，就是以十字拳與佛門無影腳聞名於世的黃飛鴻！在幾番的爭取之下，擁有相當魔力的歡樂盒公司取得了電影版權，並由旗下功力高深的程式師及企劃人員，將它改編成一個相當具有深度的劇本，並配合電影中的精彩片段、動人的音樂與生動的首效，使同名的電腦遊戲成爲一個傑出的動作經典，以下就讓我們來看看它各部份的表現。

一開始的場景中，黃

飛鴻在車站中碰到了白蓮教的一名香主，他們二人正企圖逃離，暴亂捉民衆亂事，義憤填膺的黃飛鴻率領軍士趕至。假且與敵兵建捕他們，當無形中與白蓮教結下了更深的樑子。另外，由黃飛鴻所開設的武館「寶芝林」，卻因鬥長廣進而另覓新址，誰知新館卻開設在妓院之旁，爲了以正視聽，杜絕靡靡之音，黃師父便另闢美女窟，挑戰妖媚、美麗的青樓、楚紅、翠玉及九姑娘。當然，遊戲中還有更多豐富的情節，像是入戰毒蜈蚣，這也是在電影中相當特別的地方，想知道北方獨特的蜈蚣陣要怎麼耍嗎？除了電影之外，到遊戲中來看看，也可以得到類似的收穫。



豐富的實物設計 衆多的出場人物

在遊戲進行的過程中，有時在場上四馬會有些可打破的花瓶或木箱，打破它們或打倒某些特定的敵人之後，將會出現一些小道具，可以幫助黃飛鴻在未來的生命上更加順利的完成艱苦的任务，有的能增加玩者的得分，有的能提高玩者的攻擊力及防禦力，有的能消除受傷的影響，有的還可能使玩者中毒！

除了主角連杰飾演的黃飛鴻將在遊戲中享了極重的份量之外，遊戲中還將出現他另一名紅粉知己，即是由張敏所飾演的北地女，這名個性貞古的女中豪傑，敢愛敢恨，將是黃飛鴻的一人強助！另外還有衆多敵人出現，除了開始的白蓮教香主之外，還有香芝館中的樂美女、能「毒殺」介喇嘛、九姑娘、紅蓮妖僧、洋兵、笑面虎等，爲數有數十人之多，每個都有自己的套攻擊方式，人家可要格外注意！

▶ 力戰香主



▼ 寶芝林前鬥蜈蚣



▶ 秀蘭虎穴救女



遊 戲 衛 星 台

截自 6 月 16 日至 7 月 15 日

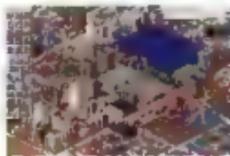
FULLTHROTTLE



LUCASTRS 的最新冒險力作，卡通風格的畫面，搖滾氣息濃厚的音樂音效以及精彩熱鬧的劇情，構成了一段重金屬的冒險。玩家扮演「極地貓」車隊的頭領 - BEN，因被捲入陰謀之中而踏上危機四伏的旅程。

- 記憶體 8MB
- 音效 S/P
- 顯示 V
- 類型 人物冒險
- 發行 光碟版
- 售價 840 元

Sim City CD Collection



內容不僅收錄有原英文版的模擬城市 2000，世紀大災難、摩登都會以及各大城市景觀特色場景，而且還收錄了模擬城市 2000 及世紀大災難的

光碟大補帖：

中文版，讓不喜歡英文訊息的玩家也能享受當市長的樂趣。

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/G
- 顯示 V/SV
- 類型 模擬
- 發行 光碟版
- 售價 800 元

RENEGADE



在太空戰鬥模擬遊戲，遊戲的情想來自有名的棋盤遊戲 Renegade Legion: Interceptor by FASA。玩家扮演的是叛軍中的一名飛行員，必須指揮一個飛行中隊與正統軍對抗。SVGA 的畫面搭配上動感十足的音樂，構成一場場熱鬧的爭戰。

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/M
- 顯示 SV
- 類型 模擬
- 發行 光碟版
- 售價 700 元

CANNON FODDER

VIRGIN 出品的動作遊戲，遊戲進行以任務為單位，你必須領

小兵立大功



導並控制數人組成的特勤小組，於每次行動中，依照上級的任务指示去消滅或摧毀所有敵方陣地。

- 記憶體 4MB
- 音效 S/M
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 原裝光碟版
- 售價 980 元

NBA LIVE 95



EA 運動系列的最新作品，本遊戲囊括了 NBA 美國職業籃球聯盟所有球隊和球員的資料。遊戲中提供有表演賽、正規賽、季後賽等三種比賽模式。如果是籃球運動的愛好者，建議你不可錯過這套遊戲。

- 記憶體 8MB
- 音效 S/P
- 顯示 V/SV
- 類型 運動
- 發行 光碟版
- 售價 1200 元

95 年 NBA 美國職業籃球大賽

塔克拉瑪干



內自製的解謎遊戲，以致埋石窟為遊戲背景，玩家須解完一連串難度不一的謎題，才算完成

極速天龍

模擬城市 2000 世紀

整個遊戲。由於遊戲得掛載在WINDOWS底下，因此建議玩家最好配備有8MB以上的記憶體，遊戲才能執行順暢。

- 大手**
- 記憶體：8MB
 - 音 效：S/G
 - 顯 示：V
 - 類 型：解謎
 - 發 行：光碟版
 - 售 價：1080元

ALONE IN THE DARK 3



遊戲的架構和界面完全承襲自前作，唯一不同之處是，這次的冒險不再侷限於「一棟」鬼屋內，而是在一個被稱為「殺戮峽谷」的小鎮內。而且隨著劇情變化，主角還會經歷附身美洲豹、與鬼魂合體等恐怖事件。

- 軟體世界**
- 記憶體：4MB
 - 音 效：S
 - 顯 示：V
 - 類 型：解謎
 - 發 行：光碟版
 - 售 價：990元

ZORRO



改編自電視影集「蒙面俠」，是一套典型的動作遊戲。遊戲的進行方式和主角蒙面俠的動作都與「波斯王子」相當類似，關卡完成後的過場劇情則有真人動畫的演出。

旭附

- 記憶體 4MB
- 音 效 A/S/G
- 顯 示 V/SV
- 類 型 動作
- 發 行 光碟版
- 售 價 780元

PIZZA TYCOON



剛當上運輸大亨，MICROPROSE 這回又對路過市鎮的披薩店有了興趣，在本遊戲一開始便在紐約、倫敦、巴黎...等大城市選擇 處做為發跡地，致力製作各種美味的披薩，並將它推廣到世界各地。

- 第三波**
- 記憶體 4MB
 - 音 效 S
 - 顯 示 SV
 - 類 型 策略
 - 發 行 光碟版
 - 售 價 780元



以三國時代為背景的策略遊戲，可媲美KOEI 著名的「三國志」系列。遊戲的最大特色，便是具有100張畫面所組成的巨大中國地圖，戰術地圖更是近200張。玩者可自由使用各種陣式、戰法，在三國紛亂的時代奪得最後的勝利。

- 松崗**
- 記憶體 1MB
 - 音 效 S
 - 顯 示 V
 - 類 型 策略

- 發行：磁片版
- 售價：720元

CYCLONES



類似「毀滅戰士」的第一人稱 3D 立體動作射擊遊戲。主角是一名經過改造的生化人類，為了對抗武裝精良的外星異族，即將深入牠們的根據地內，消滅異形的指揮者。基本上操縱性靈敏流暢，內容也較「毀滅戰士」更為複雜。

- 軟體世界**
- 記憶體 4MB
 - 音 效 A/S/P
 - 顯 示 V
 - 類 型 動作
 - 發 行 磁片版
 - 售 價 540元



香港「勁·勁」工作室所推出的最新力作。為了彌補市裡的疏失，身為屬下的你，只好成為替罪羔羊，化成人間的推銷員，為成為新一代的推銷之王而努力。精細的高解析畫面及新型態的屬性互動系統，使得遊戲頗具特色。

- 精訊**
- 記憶體：600KB
 - 音 效：A/S/P/G
 - 顯 示：V
 - 類 型：策略
 - 發 行：磁片版
 - 售 價：520元

生化超人

魔鬼推銷員

MAGIC CARPET-THE
HIDDEN WORLDS

魔毯風雲資料片



前 些時候相當轟動的「魔毯風雲」之資料片。這次光碟中收錄了 35 個新的世界，法術不僅威力更為增強，還增加了新的強力法術；除了更為強硬的敵人之外，還可以支援網路，供 2 ~ 8 個玩者一起對戰，更增添了本遊戲的趣味性。

軟體世界

- 記憶體 8MB
- 音效 A/S/G
- 顯示 SV
- 類型 動作
- 發行 光碟版
- 售價 600 元

BLACKTHORNE

魔動王子



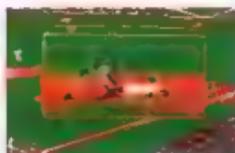
畫 面頗為流暢的動作遊戲。為了拯救繁榮王國，玩者得冒險深入各種危險的地區，為擊敗邪惡勢力而奮戰。在途中玩者可以檢拾各種高科技武器裝備，用來對付阻擋在路上的危險敵人。主角動作的流暢度不遜於「波斯王子」。

松崗

- 記憶體 4MB
- 音效 S/M/G
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 磁片版
- 售價 480 元

HARD BALL III THE
COLLECTION

燃燒的野球 III - 熱門精選三合一



頗 受歡迎的「燃燒野球 3」與另兩套資料片之光碟版合輯。在光碟中除了收錄美國大聯盟 26 個鑽石夢幻球場之外，也擁有 MLBPA 重要球員的貼身資料。256 色的高解析畫面，再加上艾美獎之最佳運動播報員艾爾·麥可的現場快嘴播報，讓整個遊戲過程高潮不斷，可說是經典級的名作。

軟體世界

- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/M/P
- 顯示 E/V/M
- 類型 運動
- 發行 光碟版
- 售價 700 元

突擊！美少女



前 一陣子在日本 DOS/V 版上大出風頭的「女型魔城」之第二代，這次玩家可以選擇二位不同的主角之一來進行遊戲，雖然只是 16 色，但優異的用色技巧，使得畫面不遜於當前正熱門的 256 色高解析畫面。

精訊

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 動作射擊
- 發行 磁片版
- 售價 480 元

PANZER GENERAL

裝甲元帥



會 獲得美國著名遊戲雜誌 CGW 選為 1995 年之最佳戰爭遊戲。你將扮演第二次世界大戰之德軍將領，領導屬下的精英們征服整個歐洲，進而稱霸世界。相當類似遊樂器 SEGA MD 上之「大戰略電擊大作戰」，喜歡戰略的玩家們絕不可錯過。

軟體世界

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S
- 顯示 SV
- 類型 戰略
- 發行 光碟版 / 磁片版
- 售價 600 元 / 540 元

SUPER STREET
FIGHTER 2 TURBO



極 熱門的「快打旋風 2」系列在一連串的改版之後，終於搬到 IBM PC 上了！遊戲中可以選擇 16 位不同的角色來對賽，而最新的版本也增加了超必殺技及各種新招式，也可以用秘技選擇最後的隱藏魔王角色 - 豪鬼。

第三波

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 動作格鬥
- 發行 光碟版
- 售價 780 元

XCOM2-TERROR
FROM THE DEEP



獲得 CGW 票選為最佳遊戲的第二代。這次敵人不再是從外太空來襲，而是從深海中襲擊。整體架構與前作大致相同，不過多了威力強大的近戰武器，而各種武器裝備及敵人也完全重新設定，因此仍具有相當的可玩性。

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/G
- 顯示 V
- 類型 策略
- 發行 磁片 / 光碟版
- 售價 620 / 元

第三波

JUNGLE STRIKE



在遊樂器及 IBM PC 風靡一時的「沙漠風暴」(DESERT STRIKE) 之第二代。此次你將對抗狂人之子及南美毒藥之邪惡軍團，必須轉戰草叢、叢林、雪地等各戰場，阻攔敵人利用核子彈的恐怖活動，並遏阻其陰謀及野心。

- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/M
- 顯示 V
- 類型 射擊
- 發行 光碟版
- 售價 780 元



FLAME DRAGON 2

國內著名的策略遊戲之二代。內容足以一代



的主角雷特之養子索爾為王，為幫助心上人瑟妮，與同伴在異國大陸奮鬥的故事。本遊戲以豐富的劇情及深具魅力的動畫為訴求，並含有隱藏的人物、裝備及雙重結局，算是國內少見的戰略佳作。



- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/M/G
- 顯示 V
- 類型 戰略
- 發行 磁片版
- 售價 630 元

DELEUT



本 98 雙成遊戲創始之作，身為經紀人的你將率領著旗下三位漂亮妹妹，勇闖新轉的在演藝界開創一番事業。活潑可愛的人物造型，配上筆觸細膩的畫面，遊戲採全程中文語音演出；三位少女持有其不同個性，玩家可以依喜好訓練出心目中的大七上皇。



- 記憶體 2MB 以上
- 音效 A/S/G
- 顯示 V/SV
- 類型 養成
- 發行 磁片版
- 售價 800 元

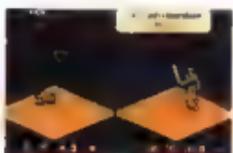
國古裝愛情武俠劇情的 RPG，生動華麗的劇情動畫貫穿全場，扣人心弦的主題音樂，曲曲令人回味無窮，魔法施



變化多端，令劇物市場變、人物造型充滿傳統中國風味，玩家可以細細品嚐此遊戲，比較與入了其它同類遊戲之異同。

- 記憶體 2MB
- 音效 S/G
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 發行 光碟版 / 磁片版
- 售價 B10 元

大字

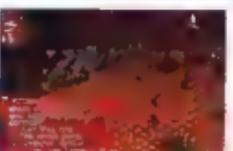


遊戲為多線式劇情發展，不同的玩法將導致不同的劇情；遊戲玩法兼具模擬戰略與角色扮演兩種類型的特色，身為主角的玩家為了阻止惡魔們肆虐，而肩負起斬妖除魔的重責大任，玩此遊戲！記憶體須有 600K 以上之剩餘空間。

- 記憶體 2MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 模擬戰略
- 發行 磁片版
- 售價 700 元



REALMS OF ARKANIA — STAR TRAIL



阿卡尼亞傳奇的第二代，屬於歐洲大陸中古文明的傳奇故事，劇情背景充滿歐陸古文明風，是一個頗具內容的角色扮演遊戲。有三種不同模式讓玩家安裝本遊戲，玩家也可以將一代中伙伴傳送到一代來，再次並肩作戰。

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 發行 光碟版
- 售價 1200元



JAGGED ALLIANCE



一個新型態的遊戲兼具幽浮式的策略類型及角色扮演的特色，玩家的任務是召集一群訓練有素的傭兵到南大西洋的METAVIRA島上，將SANTINO的壞蛋及其手下趕離此島。除了要小心敵人的偷襲外，你更要注意戰場上其它的危險，以免隊員壯烈犧牲。

- 記憶體 8MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 策略
- 發行 光碟版
- 售價 1200元



是二國志 IV 的資料片，須搭配二國志 IV 的主程式才能玩。遊戲提

加強版

供編輯功能，可任意改變武將的屬性、及城市各種資料；加添三種新的虛構劇情讓玩家選擇，另有豐富的歷史事件增添遊戲的戲劇性。

- 記憶體 2MB
- 音效 A/S
- 顯示 V/SV
- 類型 策略
- 發行 磁片版
- 售價 980元



太空英豪



由READYSOFT公司所出版的輕鬆門趣、卡通造型的動作類遊戲，是一款傳統英雄救美式的遊戲故事。遊戲是以過關斬將的方式來進行，玩家必須以你的智慧幫我們的脫線主角，躲過各種陷阱、障礙，打倒兇險敵人救出金神龍。

- 記憶體 8MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 光碟版
- 售價 700元



龍穴歷險記



與太空英豪同樣是由READYSOFT公司出版的卡通動畫的遊戲，全螢幕動畫及數位化音效的特效下，玩此遊戲保證讓你有如在觀賞雷射影碟一樣；與「太片」一起購買，發行公司推出特惠價，只須990元。



- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 光碟版
- 售價 700元



玩過聖少女戰隊的玩家，是否還懷念著那段無勇殺敵、與美少女們相處的時光！華特再度將一代改版以服務廣人的愛好者，激情性感的漂亮寶貝再次出擊，為宇宙的和平貢獻心力；本遊戲屬於H GAME範圍，未成年者請勿購買。



- 記憶體 2MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 策略
- 發行 磁片版
- 售價 700元



當傳說中的日蝕又將來臨時，遭主宰封印的邪魔沙巴卡瓦將被釋放。本遊戲是由「戰國策」製作小組花費一年的時間製作完成，採用640×480×256色的解析度，人物造型多達22種，進行遊戲時人物角色會在不同情境下有不同造型。



- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 SV
- 類型 模擬戰鬥
- 發行 光碟版
- 售價 1200元

聖少女戰隊 II

日蝕

鐵血聯盟

三國志 IV

空降神兵

PURE WARGAME



提 起傘兵在二次世界大戰中的運用有兩大悲劇，其一就是德軍在克里特島空降作戰的挫敗，其二就是市場花園作戰，也就是俗稱「尊邁遺恨」的安坦大橋爭奪戰中的英國紅魔鬼師。克里特島空降作戰失敗，主要是德軍運輸機不足，以致無法將部隊一次空降而致使兵力分散，其次著陸區幾乎都在英軍機槍陣地周圍，又增加了人員的傷亡。而市場花園作戰失敗的原因，是要空降部隊獨力守「橋」太久，而又偏偏遇到德軍 SS 第九及第十裝甲師安坦地區包圍，不過整體而言，空降部隊對敵人心理上的威脅實在不小，然而其編制戰力卻無法與擁有重型武器的陸軍師團作持久消耗，因此運用上大部份是作為突襲敵人機場、橋樑等戰略目標，避免為敵人破壞，若是地面部隊無法及時到達，那可能就要損失精銳的空降部隊了，因此運用上必須小心才行。

二次大戰的傘兵部隊

「空降神兵」操作簡易，圖形簡單，包含了次世界大戰中的各國著名空降作戰，有英、美、俄、德等國的傘兵在克里特島、西西里島、英國海岸（海獅作戰）、安坦大橋、法國敦刻爾等地區的歷史重現。其實各國傘兵中，德國傘兵應該算是最精銳的，但是下場卻是還挺慘的；德國傘兵是屬於空軍，其編制比一般德軍師團低平，不像德軍一般師團在後方都有明顯的輜糧，而德國傘兵的代表圖案是老鷹，雖然數量有限，但卻是精挑細選並且經過嚴格訓練的戰士，主要的武器為 MP-38 衝鋒槍及 FG-42 手握機槍。論服裝大概是各國傘兵中最奇特的，長袖軍褲外還有件好像現在人釣魚穿的背心一樣的帆布短袖外套，下擺長到膝蓋又有點像短褲，其實是連身外套，上



▲盟軍最大規模空降作戰—奪橋遺恨中的安坦戰役。

放藥物。德軍為傘兵研發了許多特殊武器，像是改良自 MG-42 的 FG-4F2，槍口較短，有點像今日的突擊步槍；而無後座力砲及反戰車機槍等武器，

是彌補傘兵火力不足及反裝甲武力的重要裝備。不像英美各國的傘兵大部份使用和陸軍相同的裝備，不過沒有什麼重等武器，最多就是兩滑翔機運送的 75mm 榴砲或 105 榴砲，但其砲架較輕，並可分解後在山區移動。英軍還有輕等坦克的配置，不過實在太輕太薄，起不了什麼大作用。

花園市場作戰的悲劇

在諾曼地登陸時，傘兵其實立了不少功勞，那時主要是美軍 101 及 82 空降師，以及英軍第一空降師（也就是俗稱的紅魔鬼師，因為他們戴紅扁帽的緣故）。不過那時盟軍完全掌控了制空及制海，德軍實在沒有能力反擊，因此蒙哥馬利在其後很樂觀的制定了市場花園作戰，以 82、101 及英軍第一空降師來奪取安坦到奈美根的主要橋樑。雖然一開始得到勝利，但都在德軍 SS 兩個裝甲師團以虎甲坦克猛攻之下，擊潰了紅魔鬼師而導致失敗。以紅魔鬼師在安坦的表現，實在已經超越了其能力，所以擊敗德軍，畢竟以輕裝備的傘兵要抵禦裝甲部隊的進攻，是太過艱鉅的任務。

簡易的操縱介面及結構

本遊戲主要是以各國空降部隊在「次大戰」的戰史為主，大部份戰役都是規模不大的戰爭，玩家應該可以容易上手。不過圖形比較簡單，參戰的部隊種類也不多，可能其中的樂趣也不會很大，這可說是傳統戰棋遊戲的小品之作。如果玩家對空降部隊的戰史有興趣，或是對擊破這些精銳部隊有信心，那可扮演正反派兩軍不同的角色去改變歷史。不過音樂音效方面就不要奢望了。必須強調一下，這是個簡易戰棋，操作簡單，地圖不大，說明不多，千萬不要拿它去和歷史風格戰棋等大型遊戲去比較，特別是玩家如果對大型戰棋覺得不容易入門的話，也可以試試這個小品遊戲，至於之中的樂趣，可能要靠玩家自己去體會了。



▲戰役鳥瞰地圖。

作者：A.S.G

大海戰 III

GREAT NAVAL BATTLE III



大海戰系列在大西洋的美德及美日之間的戰爭後，終於把戰場轉移至太平洋上。事實上，因為北大西洋及北海終年被滿海湧，好天氣很少，因此航空母艦在北大西洋不太能發揮效用，這可從美軍航艦的艦載機人大多只有三十幾架左右，就看出北大西洋沒有讓人軍航艦活躍的機會。可是太平洋就不同了，美日雙方都裝載有近百架飛機的大型航艦，可見太平洋應該是洋如其名。那麼這個以艦砲及魚雷攻擊為主的大海戰系列，有辦法成功地移植到太平洋嗎？關鍵就在飛機的運用了。大海戰 III 事實上有點像大海戰及海戰雄風的綜合版，至於艦砲至上的玩家，大概只有在瓜達康納爾還能享受純砲戰的樂趣，因為大部份的瓜達康納爾海戰都發生在夜晚。

真實的作戰方式

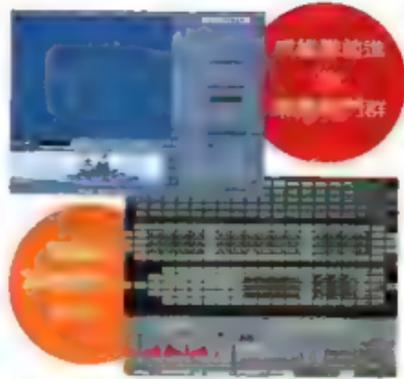
與不久之前的“1942 特遣艦隊”比較，大海戰系列的射擊命中率很低，常常有打完了彈藥敵艦還不沈的窘境，不像 1942 那款命中率“神準”，幾輪砲就解決了（或是被解決）。這次大海戰 III 內增加了命中率的使用者調整功能，算是個彌補的方法吧！以往的艦載機只有升空幫忙穩定來制，以提高射擊精度，這次增加了搜索敵艦的功能，比較像真實的戰況，也比較富有運用彈性了；不過魚雷室的作戰地圖取消了，如果你不相信魚雷計算機算出來的數值，那就必須切換到艦橋才能看到敵艦的方位，算是挺麻煩，但是比較符合事實。

激烈的戰役經過

遊戲包含太平洋作戰中的主要海戰，像是瓜達康納爾海戰，雷伊泰灣海戰，甚至還有橘色作戰計畫（在海戰雄風 II 中也有），這是美日雙方在爭奪菲律賓的假想作戰計畫，當然都是以戰艦為主的。比較傳統的是瓜達康納爾海戰系列，這是系列的夜戰，雙方出動了戰艦、巡洋艦、驅逐艦，在猛烈的交戰之下，晚間的所羅門群島附近的海底變成了鐵底海峽。由於美方佔領了荷德森機場，而使瓜達康納爾海域白天幾乎是死亡海域，因此日本全力要



在夜間砲轟機場並運補。從這裏可看出日本海軍敢在運輸艦的設計上，專注於作戰艦艇的日本，完全忽視了快速運輸艦及登陸艦的建造，以致於日軍的運輸艦無法在夜間來去瓜達康納爾，航速慢是其致命傷，而卸載能力弱也使得人員物資無法在天亮前下載完畢，因而天亮後就只能接受美軍機的洗禮了。後來日本以驅逐艦組成「東京快車」來運補，而美軍為了阻止「東京快車」而全力阻撓，於是瓜達康納爾的幾次夜戰就此展開，不過如果在天亮前不能撤到安全海域的話，雙方都有受到敵人空襲的可能。



艦艇時代的興起

太平洋戰爭除了瓜達康納爾海戰之外，幾乎都是艦艇的決戰，從日本偷襲珍珠港、珊瑚海海戰、中途島海戰、馬里亞納海戰等，都證明艦艇在對抗飛機攻擊時，根本是招架不住的。這是戰艦時代的結束，像是超級戰艦人和號在杜威球的半途，就被美軍機炸掉了，也為整場太平洋戰爭海戰劃上句點。

整體而言，大戰Ⅲ代對飛機的控制不如海戰Ⅱ風那般明確，因為這不是一個以艦艇為主的遊戲，然而至少意识到了。本來日軍在艦艇的設計上比美方先意，可是在珍珠港一役，日本幫美軍淘汰了老舊戰艦，並且逼使美軍將航艦當王牌使用，結果中途島一役反而相轉乾坤，使日本陷入敗亡的路途。可見日方事實上並不了解航艦的決定性角色，因此即使筆者很喜歡超級戰艦的艦砲攻擊，但也不得不承認艦艇的威力，正如同有部卡通中說的，「航空時代來臨，大和號既然不能飛，那只有沈到海底了」，多少表達了對戰艦時不我予的感嘆。如果想要再造超級戰艦往日的雄風，或許也只有從IV代中再去行加體會了。



雷伊泰灣戰役之謎

像雷伊泰灣的戰鬥是日軍最後的反抗，以兩艘輕航艦引誘美軍戰艦支隊離開雷伊泰灣登陸區，再以戰艦及巡洋艦組成的戰鬥群，如跟虎撲羊的衝入雷伊泰灣，冀圖迅速解決美機動艦隊的航艦及登陸部隊船隻。結果不幸武藏號被美軍潛艇魚雷命中而沈沒，美軍機動艦隊在被日軍戰鬥群追擊而危急之際，日軍指揮官竟然放棄追擊而終止了雷伊泰灣之役，留下了一連串的回號給世人。也許日軍可以暫時阻止美軍登陸菲律賓，不過終究是敵不過美軍龐大的艦隊。



超級大富翁



如果你是大富翁棋盤益智遊戲的愛好者，或許你已經注意到目前市場上此類型的遊戲發展得相當熱門。從早期的“大富翁1、2”、“富甲天下”一直到目前的“歡樂幸福人”、“嬉笑春秋”等遊戲，玩家的選擇性已經不再侷限在少數的國外遊戲，而此類遊戲的成熟度也大幅提高。智冠科技最新開發中的新遊戲“超級大富翁”，以正是此類型的遊戲。本遊戲雖然只是一個小品型的遊戲，但不管在技術、設定、圖形、音效等各方面，但也做得都相當嚴謹，不輸於其他人製作。

新穎的土地增值設定

首先，我們就設定方面談起。“超級大富翁”的規則設定與以往同型遊戲相比較，顯然進步了很多。以上地買賣而言，便加入了升貶納的設定。在這塊土地的升貶值可不是很“懶”的用亂數決定喔！在遊戲一開始時，每一塊土地都有它的公告地價，當你走到了該土地的“購買處”，便可以公告地價買下；當你走到一塊已被其他玩者購買的土地，而該筆土地上又沒有建築物時，你可以用原價加兩成的價碼向他購買，而該土地的公告地價也就漲價為現在的價錢（不管成交與否）。然而漲價並不是只有單純的好處，因為每次經過起點的時候，你都要繳納5%的土地稅，當你決定在該筆土地上投資建築時，也要繳增值稅，因此若是光顧著炒地皮，很容易因此週轉不靈而破產拍賣。相對的，若是筆土地連續有三次有玩家停留在“購買處”卻無人問津，則會貶值5%。因此購買土地時不但要選擇地段，還要參考其他玩家的購買習慣與財務狀況，在無恰當的時機購買，才是精明的選擇。



未開發的土地區

適當地投資建設

購買到理想的土地後，接下來就要投資建築了。“超級大富翁”的建築物不再是一小格一小格的相同大小形式，而是因建築物的種類不同而有變化。比如說便利超商僅佔四格大小，而百貨公司就佔了九格大，這樣不但在視覺上較為美觀，真實度也比以往提高；最重要的就是如此一來，改得了此類遊戲的合理性。投資少、規模小的商店會被顧客光臨的機會，自然比投資多、規模大的商店來得少。建築物本身也可以升級，只要你再一次走到“購買處”，再花一點錢，就可以加蓋寶寶號，使其消費額提高，讓它能替你賺進更多的錢。不過要使顧客光顧你開設的寶號，可不是僅僅買地蓋屋就可以解決的了。你還必須鋪設入口，才能增加顧客光臨的機會。當你蓋下一棟建築物時，道路自動會做好一個人口，而當你將這種建築升級到最高時，便可以在“購買處”購買入口，加蓋在你的建築物上。如此一來，就可以提高顧客上門的機會了。



上投資致力於建設

建築物之外觀



會隨等級而改變

以手氣決定付錢之多寡

當然，不只是你想賺別人的錢，同樣的別人也想賺你的錢。當你走到別人的商店入口時，你必須在他的店裡強制消費，不過消費額倒是你可以控制的。不是靠你的自制力，而是靠你的手氣。因為在這裡，遊戲是以射飛鏢來決定的，由其結果來決定你的消費型態與消費額。喔！說著說著差點忘了，在遊戲中另一個有趣的地方，就是有些建築有兩種消費型態。以旅館為例，當你光臨時，射飛鏢的結果若是較小的數值，比方說是一到四之間的一個數，則你所需要花錢吃東西或休息就好了，除了錢包灌飽點，沒有其他的厄運；但若是射到較高的數值，那就更倒楣一些了，你可能要在這間旅館中，住上個幾回合才能脫身，當然花的錢也比較多，幸好這種事並不是常常發生。不過當你手頭不便時，萬一又走到別人的豪華飯店去住上陣子的總統套房，就很可能會被逼得拍賣掉你的房地產來支付開銷，眼睜睜的看著辛辛苦苦掙來的產業，被一文不值的兩文的賣掉，實在是很嚇人的事情，但這也還好，起碼還有東山再起的機會；若是此時你連一份房地產都沒有，只好被判出局 GAME OVER 了。有時候，一文錢真的會逼死英雄漢的。



代
以
替
骰
子

趣味橫生的突發事件

在這種類型的遊戲中，多半都提供了“機會”、“命運”等項目，“超級大富翁”也不例外。在這個遊戲中，每當你走到“機會”、“命運”等項目時，都有精緻的圖形伴著搞笑的音效出現，為遊戲增添了不少趣味。此外也提供了許多寶物供你選用，可以陷害對手，也可以保護自己。適時的使用這些寶物，可以讓你在遊戲進行中，取得有利的地位。

精細的地圖畫面

至於“超級大富翁”的圖形表現，也做得相當不錯。遊戲使用 640 × 480 的高解析 256 色畫面，地圖是採用全張繪製的。這也就是說，在遊戲

進行中所使用的背景地圖，完全是由一個點一個點所繪製的全張作品。這種方式不同於以往的拼製法，圖形品質提升許多，但是在作業上卻相對的提高了不少成本。（較為耗費記憶體空間，繪製時間也加長）就遊戲所提供的三個場景看來，美術人員繪製的也相当出色。有人說 1995 年已經是 Super VGA 的時代，看來此言不虛。雖然這種模式電腦處理得較慢，耗費記憶體空間也多，不過現在的電腦進步得那麼快，這點已不是問題，只是玩家們的荷包又要乾癮了。不過“超級大富翁”要求的配備依然不算太高，只要有 386 以上的電腦加 4MB RAM 就可以了；不過就筆者測試的結果，還是在 486 上才會運行得較順暢，顯示卡最好也不要太老舊，“超級大富翁”要求要有 1MB 以上，顯示記憶體的顯示卡才能動作。



面
的
地
圖
畫
面

配合遊戲風貌的音樂

遊戲音樂的曲風相當明快，頗為符合主題，還會隨著你的經營狀況而改變曲子。當你的經營狀態岌岌可危時，便會搭配相符合的曲子，直到你的經營有了起色才恢復正常。這點在大製作的遊戲上固然屢見不鮮，然而在小品遊戲上卻較為少見。在事件發生的時候，也會搭配有趣的音效。在這方面也有不錯的表現，“笑果”相當引人注目。

由於搭配滑鼠的緣故，整個遊戲的操作性也不錯。有些遊戲雖然也搭配滑鼠，但是因為操作界面設計不良，使用上仍感不便。“超級大富翁”則沒有這方面的缺陷，整體感覺相當流暢。整個的評估下來，“超級大富翁”的確是個製作相當嚴謹的小品遊戲。正如前文所述，此類棋盤益智遊戲在目前市場上發展的相當快速，或許玩家們已經有些厭倦了打打殺殺的遊戲，而開始對這類輕鬆有趣，不需要耗費太多心力時間，又很容易上手的遊戲加以青睞。“超級大富翁”的確是此類遊戲的佼佼者之一。在這炎熱的季節，“超級大富翁”是一個清涼消暑的選擇。據設計小組表示，全部作業將在七月底八月初完工，預料在八月中就會推出到市場上，愛好這種遊戲的玩家們請密切注意。絕過可惜喔！

移行運算上
閃爍著畫面
完美。除了
這個具人的
革新外，此
同 KOEI 公
司還充分了



運用這個特性，加以
灌注了大量的動畫，
使每個章節的前因後
果都由一幕幕的小劇
場將其構建起來，使
玩家恍如在賞一場電
影。在此之外，當然少
不了 KOEI 的招牌——
「精緻小錦集」，縱觀
KOEI 公司的作品，幾
乎都不免俗地，會以
一張張名片般大小的
精緻畫面，再附上一
段流轉的文字，來引
領玩家進入遊戲中的
世界，故在《三國志·
英傑傳》裡，對於每
個歷史著名的史跡也
樣會以一張代表性的
圖片來串連整個故事。

【更有魅力的戰鬥過程】

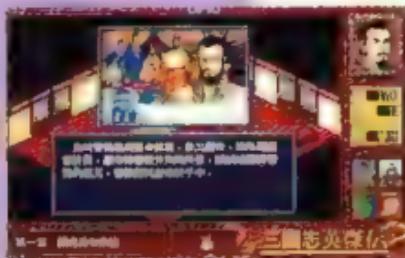


除了有迷人的劇情畫面外，在戰鬥部份上的演
進更是《三國志英傑傳》的一大突破，有別於以
往的交戰方式，使兩軍對峙時，不再只是數字上
的改變，取而代之的是如「天使帝國」、「光
明聖使團」般的特寫鏡頭，使得玩家更能感受
到臨場感。



自從 KOEI 公司在數年前以《國演義》為藍本而
製作的《三國志》，在日本及海外各地均掀起了
一股「國風」，時間各家公司互相仿效，炒熱了
國時代的各路英雄好漢，為了延續這股潮流，許
多廠商更不斷推陳出新，以各種遊戲類型來呈
現這段中國歷史上相當輝煌的時代，身為開山
創始的 KOEI 公司當然不能讓那些後輩專美於
前，故此一改過去的戰略作風，而欲在 8 月 25
日台灣推出一款以「國人物為背景」的戰略
RPG——《三國英傑傳》。

【以動畫寫歷史，以圖片顯歷史】



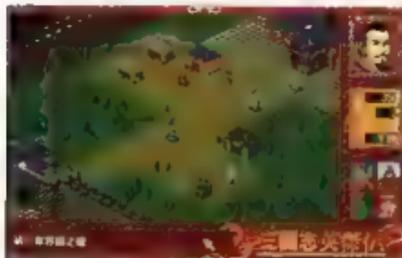
我最想教人印象深刻的，應當屬其改以 3D 斜
角顯示，這對於 KOEI 來說，是個劃時代的改
變，雖然這個方式曾在《三國演義》的戰鬥畫
面中嘗試過一次，但前者與後者相較之下顯
然在物件的比例上與





真戰鬥模式雖然是傳統的戰略遊戲類型，但其節奏明快、過程緊湊，使玩家完全不需要額外練功，只需按照著本中安排的戰役一場場打過去即可。且內三國志·英傑傳是一個忠於原著的遊戲，故軍師的角色在戰爭亦突顯出特別的重要。一個週切的謀略，往往能取百萬雄師的頭顱於無形。剛出人意表的神兵法，每每能抵擋住千軍萬馬的陣營。上述這樣的定律在英傑傳中確實而傳神的被表現出來，玩家不再只是蠻幹就能獲勝，還必須允份運用兵種與地形的特性，再加以草率的魔法，才能贏得勝利。不過也因為它是一國演義的翻本，故許多著名的會戰也藉由這個因素而突顯出來，而當中有某些戰役，玩家是必須扮演著難民的角色，以邊走邊打的方式來保存性命。這和以往的主動出擊、正面迎戰的打法很不相同，故習慣了勝利者姿態的玩家可能會稍稍不適應這種改變，更明確一點來說，就是您會很窩囊，但是相對的在如此惡劣的條件下，依然能夠獲得最後的勝利。這種滋味是特別的甘美的，您說是吧！

【巧奪天工的日系畫風】



因為，三國志·英傑傳是以 640 × 480 16 色的高解析的模式顯示，故其在建築物的外



觀及裡陳設的精緻度可想而知，且針對玩家的所在地不同，城市的規模與建築的種類也都不盡相同。至於人物造型方面則是請來日本著名繪畫師來為其捏形，所以與以往三國系列的人物略有些不同，意義的更細膩與更唯美。因其以優雅的筆觸內搭配豐富調和的色彩，使得整體的感覺更甚以往，不但為 KOEI 公司開創出一番新的風貌，更為遊戲界增添了一股清流。

【多線式的設計】

在某些關鍵點會有兩個以上的選擇讓玩家裁奪，且在許多對話上也都有多項

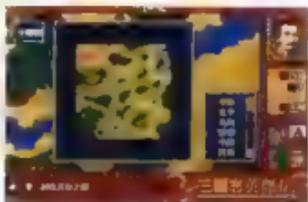


答案供您選，雖然這種方式大多都不致影響最後的結果，但是如能以過程來衡定的話，顯然遊戲更豐富有趣多了，且玩家的自由空間也因而擴大不少。在這個強調互動的時代，相信這麼做能將玩家的參與度比例擱升。

相信有

【深植人心的安排】

許多拒絕 RPG 遊戲的玩家，除了因為其需要不斷地做無謂的疊功，容易迷失



方向應該也是一個影響的主因，而三國志·英傑傳雖然是以城池為單位，擁有浩大的版圖，但作者著重於那些路面的玩家，故在遊戲中設計了個自動搜尋的功能，非但幫助了有廣大空間迷路的玩者，對於那些敏銳的「狗鼻」級玩家亦不啻是一項福音，因為如此可省去自行徒步的麻煩。

【結語】

三國志·英傑傳確實是一個在各方面都好的很平均的遊戲，其整體的感覺，堪稱現今市場上的翹楚之一。相較於過去 KOEI 遊戲中曾有不起表現的「大航海時代Ⅱ」，這又更上一層樓了。面對如此佳作，我心中只有一個念頭，就是趕快去玩它，故在此不多說了，我要繼續討伐漢賊了。

啊！忘了一點，如果你硬要問它有什麼缺點？至目前為止，我覺得比較惱人的只有當玩者不幸陣亡或資金取巧存檔之時，都必須再重新輸入一次密碼。這對於說明書愛亂丟的筆者，是一件頗麻煩的事，但相信戰鬥技巧像敵人這樣懶的，廢不多了。故這個問題可能只會困擾到創作者某友人般的戰略初學者。



相 傳在遠古的肥沃月灣有一則傳說，一群充滿智慧的卓越先知們，認為追求心靈上的成熟遠勝於武力上的爭鬥，為了訓練和培養族人邏輯思考與推理的能力，實者利用一些早已被人遺忘的技術及神奇力量，並融合前人的智慧，建造了一個精巧的聖殿。凡是進入聖殿並能完成所有任務的人，即被證明擁有先知般的卓越智慧，而不幸地，若無法順利的解完所有謎題者，

則被先知視為缺乏人性的意志，而將永遠迷失於聖殿之內。

這則神秘的肥沃月灣傳說和充滿智慧的聖殿，確實的年代早已無法考證，但勤奮的考古學家們卻推估，遠在任何一座城市建立之前，這個古老神秘的聖殿就已經存在了，並且隨時等待一個充滿耐心與智慧的人來解開聖殿之謎，重組先知的魔法寶石。

而您在巧妙的機緣下，意外地進入聖殿之中，呈现在您眼前的，是一個充滿古老、原始風味的聖殿，聖殿內的機關與裝置曾是考古學家們百思不解的謎題，如今，掌握一面對同樣的考驗，並且解開聖殿內先知所預先設下的謎題。

漫長的冒險的旅程已經展開，您得想盡一切辦法解開六大家族中每一間謎室的謎題。這裡，您沒有時間的壓力，也沒有競爭的敵手，更不會無緣無故的陣亡，但是您必須在每間謎室內探索，用您最純淨的心靈和敏捷的智慧，解開聖殿內層層的迷迭、陣陣日記載，每當完成一道謎題，都會得到一顆閃爍發光的魔法寶石，最後當您將全部的魔法寶石聚集在一塊，您的心智會達到與先知一般，並且掌握那不可言喻的神秘力量，穿梭於古文明中無止境的超時空傳說……。

以上讀者所閱讀的，即是「先知的魔法寶石」的故事架構，遊戲的類型正如同「第七訪客」(The 7 Guest)一般，屬於冒險型態的益智解謎遊戲。由於筆者向來很喜歡這類型遊戲，於是在拿到本片的測試版時，便迫不及待地將它安裝，旋即進入遊戲一探究竟。

就筆者試玩數天的結果，發現遊戲中謎題的難度頗高，在較複雜謎題連續三天不眠不休的奮戰下，才通過先知所設下的八道謎題。如果照遊戲的安排，寶石必須全數嵌入石壁上才算通過考驗的話，那麼整個遊戲可能包含了二十道左右的謎題。

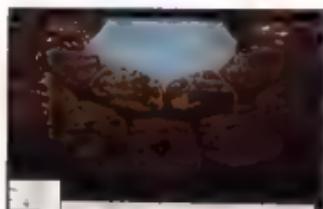
雖 然筆者手上拿到的只是個試用的B版本，不過整體表現已經相當突出了，遊戲中也沒見到一些討厭的Bug，倒是遊戲進行時，若意外的按到「ESC」鍵，則會出現一個錯誤訊息的畫面，並且要筆者選擇離開(Quit)或者是繼續(Continue)，但無論選擇哪一個，都無法終止遊戲，整個遊戲也就「懸」在那邊，除非連續按



就筆者碰過的謎題中，並沒有所謂動作解謎的謎題，也就是那種必須和時間競賽、或者是碰運氣才能過關的謎題，這兒完全是必須動動大腦，「純」解謎的益智遊戲。「先知的魔寶石」謎題設計頗富趣味性和挑戰性，有些謎題您一定會聽過、見過，但在遊戲中以不一樣的方式呈現，就會覺得很新奇。

好比在一個迷宮中，您得控制一顆藍色小珠子，找到迷宮內的另外三顆珠子，就如同讀者於附圖中所見的這個平面迷宮，喔！可不，它可不是一個平面的迷宮嘍！而是正立方體的其中一面而已，您必須在八面的立體方塊中，弄懂自己的位置，並且找到其餘的珠子。

某些謎題的安排讓人似曾相識，譬如「倉庫番」類型的，玩家需要控制一隻昆蟲，跨盡面的珠子通過推並洞內，或者是類似渡船問題，得考慮優先順序。將象棋和自棋帶至對岸的遊戲，這些謎題巧妙而且精彩的融入遊戲中，讓筆者感覺相當有意思。



位於東

亞細亞的
有一口古井，
古井的周圍
鋪由一群石塊
所包圍著，
這些石塊
所代表的意義呢，便是

遊戲的謎題了，當您「踩下」其中一塊石塊，水面上便會浮現該謎題的模樣，接著您只要再往浮出的水面上點選一下，便可以迅速傳送往目的地。不過遊戲一開始時，古井是沒有任何反應的，您得先找到位於神殿內的先知，讓他「開口」告訴您該經已經展開時，古井才會顯靈。為了因應中文文化的需要，遊戲中的語音部份也重新經過配音，而負責擔任先知沈穩權威的感性語調，正是由李建復先生特別跨刀配音的，遊戲中每一道謎題，都可以請求先知口頭上的提示，因而李建復先生字正腔圓的標準國語便可以如影隨形的伴隨玩著一同冒險（文字訊息

「ESC 鍵」，才能跳出遊戲。若是先前沒有隨時存档的好習慣，那麼便得再來一次了。另外一個是遊戲的執行效率上，在筆者 DX2-66、1GB 記憶體和四倍速光碟下執行此遊戲，感覺上畫面移動的速度並不是很快，有時候滑鼠點過後，需要等個一、兩秒電腦才會做出反應，幸好這僅是個單純的益智解謎遊戲，和執行速度的快慢並無太大的關係



和語音可一同顯示），當筆者試玩這套遊戲時，聽見熟悉的聲音解說謎題時，反而更能適時地投入遊戲中。

遊戲的操作介面很簡易，螢幕上有一個「三角形」形狀的指標，當三角形的內環為黑色時，表示無法動作，若內環為半黑半白的顏色，那麼表示可以隨著游標四處移動，或者進行遊戲中的謎題。另外，只要將游標往左上角點一下，也可以叫出選單畫面。

遊戲的架構和程式是由 Director 這套軟體製作的（Director 是一套在 Windows 上非常有名的多媒體開發工具），但由於這套多媒體開發工具是老外所發明的，所以當於遊戲中叫出選單畫面時，會出現「FILE、SOUND、JEWELS」的英文訊息，雖然這些英文單字並不會很深，但國內的代理商美商通點公司，為了讓「先知的魔寶石」更徹底的中文文化，所以特地加入了一個中文的選單畫面。當玩家拉出左上角英文選單畫面的同時，左下方也會立即彈出一個中文選單畫面，由這點小地方不難看出代理商中文文化的企圖心和用心的程度。

，但總覺得有時遊戲的反應會特別遲鈍。

無論如何，只要您喜愛「第七訪客」、「迷宮之島」這類型的遊戲，或者平常喜歡動腦思考、向謎題挑戰，那麼筆者認為「先知的魔寶石」就非常適合您。好了，不多說了，先知好像又在呼喚我了，我得繼續解開聖殿之謎。啊！真是傷透腦筋，這些謎我又愛又恨的謎題不斷在腦中盤旋著。

軟世新聞

Soft World News

本月焦點：牛蛙公司的新把戲！

登記 / 出版雜誌字號 86693 號

帳號 40423740

廣告 / (07)3846088 轉 277

▶本刊物並全部製作包括程式及圖片，非單
本紙刊登，任君不傳單，凡欲購、登
刊之文章除另行的定外，本於刊照時孔登
、轉載、更改及圖騰等權利。
▶讀者信箱及攝影所有權歸本公司所有。

現在訂閱



正是時候

牛蛙公司的新把戲

主題醫院、地下
城守護者、魔法
飛毯 2 等強
GAME 披露大會！

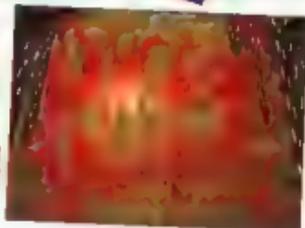
【記者何布 美國報導】

牛蛙公司一向是喜愛策略遊戲的玩家信賴有加的軟體公司，自上帝也瘋狂、極道英雄、天空樂園等一系列的策略上菜打響了名號後，今年秋季過後，牛蛙公司預計端上檯面的菜色可說五味俱全，舉凡清新爽口的動作開胃小菜、濃烈夠味的策略上菜，與必須細細品味的 RPG 大餐等等，可說應有盡有，且聽本記者為你一一道來：

勝負未卜之際，只見動作主廚正在廚房內精研另一套新菜，其舉手投足間像極了鬼屋電影的詭辯探長，菜色看來也相當不賴，可惜他還不肯透露菜名為何。



用完沙拉後，只見牛蛙掌櫃親自前來為來而鋪上厚厚的一張魔法飛毯，仔細一看上面還繡著一個大大的「2」字，真不愧是張魔法飛毯，轉瞬間上面的畫面便變化了數十回，而且畫面的速度比上次鋪的那張還快了 75%！定睛一看發覺上面畫的關卡上共分日、夜、洞窟三大類，算一算共有五十個夜見過的關卡，另外還算得出有 11 種怪物圖樣，接來掌櫃又為每個人準備了 11 種新式的魔法寶具，準備讓來食客好好的歇歇，一番晚餐料理好之後，才發現這張飛毯之大，竟能容得下八個人同生大桌子！



接下來眾人無不期待！菜極道英雄一代上桌，可惜掌櫃解釋說這次的極道英雄的用料將不再只是地上爬的而已，而是真正的海底空大蟹！因此備料需時甚久，可能要過一陣子才能推出，現在的上菜是地下城守護者 (Dungeon Keeper)，上菜之後，果然菜色奇佳，RPG 風味十足，聽掌櫃解釋後才知道原來這道菜是來自棋牌為 DOOM-TOO 的 3D 地下城，在那裡只要按個鍵就能在每個攝影機的視角間切換，而且光影效果的燈光打的相當不錯，在那裏扮演怪物的人還會依照你的行為模式來修正修理你的策略，另外如果你演膩了闖關的英雄，導演還允許你扮演守護者，最重要的是，這座地下城還容的下八個人手牽手一起闖關。



也許是菜色過於豐富，吃完以後竟然有點消化不良，不得不更改原先想參觀新建的大堂樂園的計劃，直奔其關係企業——主題醫院 (Theme Hospital) 來檢查一下胃腸，醫生的診斷竟然是「一個月不准玩 GAME，還沒用過飯後甜點只好下一期再上菜了！



首先提到早已端上檯面的高辛院 (Hi-Octane)，這套動作作的賽車沙拉是牛蛙公司首度嘗試作的賽車作品，名字聽起來像是含有汽油成分，但配色看來頗佳，吃起來也夠味，只可惜和隔壁 Gremlin 動作老店的 Slipstream 5000 菜式太過類似，也屬同一刺激性的辣味，可能得經過一番競爭才能分出高下，但在

軟世新聞

Soft World News

震撼全球

驚爆出擊

『超能力』



音樂是一種盡情揮灑的天地，不應該受限在外來的因素。基於上述的原因下「獅子吼音坊」、石馬電腦及美國 ORCASOFT 公司聯合製作一套結合音源器、鍵盤樂器、音效、編輯器、現場樂團於一身的超級感聲型軟體，讓你無需學習樂器演奏技巧，MIDI 音樂和樂理，也不必購買任何昂貴的樂器、音源器及任何輔助器材和介面。只要在您的電腦內裝入一片廉價的音效卡，就可以了。

擁有了「超能力」就能馬上激發深藏內心的音樂天份和潛能。「獅子吼音坊」的音樂家獅子誠表示：因為此軟體的功能齊全，操控性佳所以保證初學者只要五分鐘內即可享受到創作樂曲的樂趣。

「超能力」擁有三種「獅子吼音坊」精心調製的百萬級樂源音色、原音重現，超越目前世界各大廠牌之音源器，WAVETABLE 更是聲塵未及。三種舞場節奏，專業級樂團現場伴奏，十二種迫力音效，簡易的編輯功能，就像家用錄音機按鍵一樣，馬上讓您上手。編曲完成後配合家用錄音機即可轉錄到錄音帶製成個人專輯。讓您的親朋好友驚嘆激賞一番。

石馬電腦有限公司
電話：(02) 465-8261
地址：基隆市正信路 151 巷 1 號 4 樓



炎龍騎士團 II

更·新·啓·示

敬告炎龍騎士團 II 的購買者，在第一版中，亂劍七凱拉斯是不能轉職的，若一轉職便會引發當機。針對此一問題，已在第二版中解決。但對購買第一版者，本公司絕無無謂更新版本，請自行注意即可。若有任何問題，歡迎來電詢問。

華宇電腦資訊
電話：(07) 835-6474

華義國際

發行部搬家了！

(1) 華義國際發行部已於 7 月 1 日遷家新址：台北市吉林路 144 巷 11 號
TEL：(02) 581-2782
轉公司：台北市吉林路 144 巷 11 號 B1
TEL：(02) 5674817
由華義國際股份有限公司非常重視香港市場，為保障經銷商和消費者的權益，特別成立香港分公司。
地址：九龍旺角西洋菜街 21 號商業中心 10F
電話：(852) 7718138
傳真：(852) 3850686

歡迎舊雨新知，蒞臨指教

徵稿！

感謝廠商與讀者常久以來的配合與支持，為使雜誌的內容更加豐富且充實，本刊目前對外開放下列的專欄，歡迎相關廠商與讀者提供文稿或資料。

1. 軟世新聞：歡迎廠商與讀者提供第一手的消息。
2. 百戰天龍：為解天下蒼生之苦，以修無量功德之教難專欄。歡迎玩家以造福人間為志，提供遊戲密技。
3. 不吐不快：提供給讀者、玩家發表對

掙稿！

遊戲之觀感或惡見的關地，來稿字數請控制在 800 ~ 1000 字左右。

3. 遊戲終結者：提供給無法完成遊戲的玩家也能欣賞遊戲精彩結局的終極專欄。投稿字數約 200 ~ 300 字，圖檔約 15 張（請附文字說明）。

投稿信箱：高雄郵政 28-34 號
聯絡電話：(07) 3844-8088
轉 289
傳真：(07) 380-2764

1995年

消費性育樂多媒體展報導

【記者LYC台北報導】

由於樂性軟體的日漸蓬勃，有關於此類型的展覽也逐漸多了起來。這次在台北所舉辦的1995年消費性育樂多媒體展，正是以此類軟體為主題的展覽活動。因為是暑假期間，所以吸引了不少學生階層的玩家前來參觀。此次活動的展覽地點在台北市敦化北路340號外貿協會松山機場展覽館，展出日期從7月1日至7月5日，時間為早上9:30至下午17:30。主辦單位為中華民國資訊軟體協會(CISA)，協辦單位為大成報。

這次會場共分為七大區，分別為電腦休閒軟體區、電視遊樂卡帶區、光碟節目區、多媒體區、電腦輔助教學區、專業媒體書籍區及主題館展示區。由於其中有不少有名的遊戲軟體公司參展，又適逢暑假期間，因此各家紛紛推出品質不錯的強打，使得此次展覽中出現的新遊戲格外受到

矚目。在本屆報導中，記者除了為各位讀者報導最新的遊戲業界資訊外，也會对一些較特殊的事物加以介紹。

松崗在這次展覽中有不少預定推出的新作，其中最令人矚目的，就是恐龍快打(PRIMAL RAGE)。恐龍快打是前陣子頗為知名的大型格鬥電玩，由於當中的恐龍圖形足以點上模型拍攝製作，因此看起來頗為逼真。松崗還在會場中擺設了一台恐龍快打的人型電玩，供參觀的民衆自由试玩。除了恐龍快打之外，還有臥龍傳、星艦迷航記中文光碟版、極速天龍、古大陸物語(FARLAND STORY)等。其中古大陸物語預定在十月份推出，類型屬於最近正熱門的戰略RPG。人物造型頗為可愛，預料將有相當的可玩性。

以代理行銷為主的宏中，在這次展覽中除了傑克立、新整聯



合參展外，宏中也推出了兩套製作中的遊戲。戰地大亨—金門之旋是類似入富輪之類策略益智遊戲，以640×480、256色的高解析畫面製作，內容以金門地區為主，並具有名勝古蹟介紹的功能，除了可以得到一般遊戲的樂趣之外，也可以達到寓教於樂的效果。無星則是將原先尚未推出的舊版遊戲加以改良之後，再度推出的新作，畫面也是640×480、256色的高解析畫面，是以未來為背景的策略遊戲。

傑克立有小沙彌、太陽神殿及魔境大冒險等。小沙彌是個造型可愛的動作遊戲，看起來有點類似遊戲器上的著名遊戲「神奇怪界」。太陽神殿是橫向捲軸的動作遊戲，遊戲充滿著希臘羅馬神話的風格。魔境大冒險則是個類似俄羅斯方塊的遊戲，但加入了一些RPG要素，並且可自由選關，遊戲中還附有簡單易懂的教學模式。

華義國際在這次的展覽中有不少預定推出的新作，如機甲特勤組2、魔界之泉、PSY 幽記、歐羅的守護者、CRW 銀幕特遣隊及鐵甲忠艦等。其中現場還有魔界之泉的音樂CD片作為宣傳的特點之一，而機甲特勤組2則因為一代的好評，預料將會興起另一股風潮。

在遊戲業界中極具知名度的大宇，除了展出目前正推出的仙劍奇俠傳及塔克拉瑪下之外，相對地展出的項目就少了些。仙劍奇俠傳可說是目前國內少見的RPG大作，除了具有優異的美術表現之外，戰鬥中的特殊效果也是相當地驚人。塔克拉瑪下則是亞泉製作、由大宇發行，類似「第七訪客」的解謎AVG，以數



軟世新聞

Soft World News

煌古蹟為背景，畫面算是相當地華麗，不遜於一些國外佳作。
MISS 阿性是大多最近預定推出的益智類遊戲，以著名漫畫週刊「TOP」中所連載的同名漫畫為基礎，收集了不少的各種性知識及觀念，在教育方面來說，可算是個相當有內涵的遊戲。

以改裝發行日本遊戲而聞名的天堂鳥，有科學小飛俠、美少女特勤組、武姬神傳說、超未來少女及魅惑美大使等。其中科學小飛俠是多年前國內當紅的同名卡通所改編（日本原名為「科學忍者隊」），頗受人矚目；至於其它遊戲都是些美少女有關的遊戲，天堂鳥特地請了一些戲劇系的學生們，在現場以幽默詼諧的方式來表演，吸引了不少往來的民衆參觀。

所出版的遊戲皆有相當水準的光譜，在現場則推出了陣前接龍、象棋棋俄羅斯等。正巧現場有「富甲天下」、「威爾人下」之程式設計師在場，接受了記者的訪問。鍾先生表示，在前兩個「天下」系列作品之後，接下來他將預定撰寫新型態的策略遊戲「運籌天下」。由於該遊戲的名稱看來，應該是個模擬國際之類的遊戲。由於此題材算是國內罕見，因此記者對其相當有興趣。若有更進一步的資料，將會設法報導給諸位讀者。

國內的遊戲大老智冠科技在會場以巨大的電視牆，吸引了不少參觀民衆。電視牆的展示內容有三國演義 2、人獸河物語、超級電腦高手、劉伯溫傳奇及超級大富翁等，都是其預定推出的國產遊戲。其中以三國演義 2 的聲勢最為龐大，據稱預計在八月推出。另外現場還有棒球王子、學生高爾夫等以實體機器模擬操控遊戲的運動配備，玩起來還頗具有真實感。

在現場以遊樂器連線為展覽主題的富智，與各地的有線電視台合作，由富智出品 SEGA 遊樂器的數據機，再讓玩者到其合作的有線電視台註冊，便可以在家利用有線電視的通訊網路，選擇富智所提供各種新遊戲。據稱該

公司隨時保持二十款以上的遊戲可供玩者選擇，並會每個月換新四至五款新軟體。

二希曾在 5 月份舉辦過玩家的聯誼活動，由於參加情形相當熱烈，因此該公司預定在 7 月 20 到 24 日再舉辦一個 '95 電腦大展的活動，地點是台北松山機場的外賓展覽館，時間則為每日 9:30 至 5:30。喜好電腦及遊樂器的玩者，可又有另一場熱鬧的盛會參加了。

由聯華電子所投資的敦煌科技，原本預定在七月推出自製的 A'CAN F-16 遊樂器，但為了配合強勢軟體的共同推出，所以延至十月才上市。目前共計有十餘家公司加入製作其遊戲的行列，而目前預定推出的軟體有邪惡之子、嗜遊記、三國志武將爭霸等十餘款各類型的遊戲。

第三波在現場推出超級快打旋風 2 TURBO 版、幽浮 2、太空大富翁等新遊戲。其中超級快打旋風 2 TURBO 版為極著名的大型格鬥電玩所改版，移植度相當高，可說是少見的佳作。另有常麗、幽魂、失落的伊甸園及小兵立大功等國外遊戲，也都預定在展期期間陸續推出。

在現場展出的電腦玩家雜誌，由於與 PC GAMERS 簽約合作並附贈光碟片，因此從七月份開



價為 239 元，並大幅增加頁數。為了吸引參觀群眾，電腦玩者在現場也放置了一部恐龍快打的大型電玩，同樣有不少玩者躍躍欲試，想上台一顯身手。

！遊戲展示區的內容有電腦病毒義診、虛擬實境技術展示及試用、PC GAME / TV GAME 試用、CAI / 多媒體軟體試用及多媒體編譯式會場查詢系統等；現場還舉辦了一些活動，如偶像明星與君同樂、贈送「採購指南 / 試用射光碟片」、歡樂大摸彩及免費專題研討會。其中免費專題研討會的第一場為 7 月 2 日 13:30 至 15:00，主題為電腦安全講座，由顧哲雄先生主講。第二場為 7 月 2 日 15:30 至 17:00，由大字著名的遊戲製作小組 - DOMO 小組與玩者見面，並彼此相互交流。

由於篇幅有限，記者只針對與遊戲有關的內容來加以報導；如果往後的展覽活動有更人的報導空間，記者將會為你作更詳盡的報導。



特

別

報

專

[記者 Lucifer 台北報導]

炬島科技專訪

衛斯理傳奇之電子書



去年在資訊展的時候，極具盛名的科幻小說作者倪匡，在與「炬島」簽約之後，由炬島發行了第一部的「原振俠傳奇」。在這第一部電子書強強的產品上市一年之後，炬島又有新的出版計劃，一向對科幻類有特殊偏好的筆者，立刻如胡狼般的尋跡追蹤而至，對這部新的作品做了一番比較詳細的調查。下面回答的部份，以炬島公司的英文名稱 Pharos 作代號。



圖片部份

記者：自從上次的產品上市之後，市場上的購買者的反應或是回饋如何呢？



功能選項
位於中央的是特殊
老貓一書介面。

Pharos：嗯...我們上、次的主要宣傳重點，是開在一次收錄了「十二本書的收藏價値上，但是有不少的使用者反應這樣的場向太過

搜索，沒有充分利用到電腦的特性，所以我們這次改用較多的圖形、影、音動畫來包裝，來提高它的價値，同時也將電了真的帶個色系調淺，不要讓讀者神經太過緊張，同時，也將每一頁的規格降為 22 × 12 的容量，大約每頁的字數減為一百字以下，不會給使用者帶來太大的壓力。

記者：這一次加上了比較多的資料後，對於配備的需求有沒有改變呢？

Pharos：由於這一次需要加上幾段 AVI 檔的播放，讀者如果不希望延遲的話，我們的建議配備是倍速光碟，預備採用的顯示模式是一萬多色的 Fullcolor，而 install 進入硬碟大約只有 3 ~ 4 MB 的公用程式，並且適用於這一系列的衛斯理傳奇的電子書。

記者：我注意到這一本電了書的封面是「衛斯理傳奇 I」，可否解釋並且介紹一下？



Pharos：

這一系列的作品，我們依照它們的創作順序和相關度分成了五部，由於採用的是「風雲時代」出版社的分法，所以也沿著相

選書介面

「遠景」系列的讀者會不習慣。「衛斯理傳奇 I」包括了 14 本書，12 個故事：鑽石花、地底奇人、妖火、天外金球、幽惑、兩花白石、老貓、聚寶盆、迷藏、頭髮、木炭、惡夢等。

記者：那麼這一次的電子書容量大約會有多少呢？

Pharos：將近 350MB 左右，同時我們也將背景音樂取消，以免干擾讀者的閱讀。

記者：對照於上一次的基本介面，這次你們增加什麼的基本指令呢？

書籤功能



之幽默小品
休息時間

系統控制設定



Pharos：這次我們增加了多重書籤的功能，讓讀者可以一次標記多個想看的頁數，每頁別批則可以讓讀者寫下自己的心得札記，還有可以設定時間間隔的自動翻頁，讀者可以調適配合自己的閱讀速度來調整；還有另一個貼心的小設計，是我們設計了一個可以調整時間間隔長短的提醒裝置，當預先設定好的休息時間到了之後，會有一些相當幽默的小圖片出來，提醒讀者休息時間到了，讀者不妨放鬆心情，欣賞這些有趣的「墨菲定律」。另外這一次的翻頁效果，我們也做了比較多的變化，讀者可以選擇關閉或開啓這些功能。

記者：除了這些之外，是不是還有其它的新增功能呢？

Pharos：有的，我們把它分成五大部份：

圖片：由

我們的美工將 DG 的圖庫合成所需要的部份，再加上一些原畫，數目大約有 70 ~ 80 章。

註釋：這一部份則是由葉李華先生針對原書中的某些部份中，需要一些背景知識或是逐步解釋的部份來特別寫作的，對於讀者想要

更了解一些特殊的用語或是事件的話，有相當大的助益，數量則將近 100 條。

音效：這一部份則是購置特殊效果的版權片來合成的，以 WAV 檔的形式儲存，大約有近百段。

動畫：這一部份則是花了大約二十萬的經費，外包給以 3D Studio 技術為主的工作室來製作的。由於某於部份光影處理需要更高階的機器，所以也有用到 SGI 工作站來做進一步的 Rende-ring，這一部份大約有 AVI 檔 16 段，二百 MB。

HyperLink：這一部份是利用電子書的特長所做出來的，這個功能可以把繁雜書中的關聯的地方彼此連接起來，可能連接到原書佚傳奇，或是這套書的某一個部份。若是在不同片光碟上，則會有訊息告知你在那個 CD 中的那一本書找到，若是在同一張光碟上，則會直接跳到該處讓讀者查閱。

記者：聽了這麼多關於產品的介紹，是否能談談有關售價的部份呢？

Pharos：這一部份，由於我們還在洽談代理商當中，所以還不是十分確定，原則上我們是希望售價能夠在一千元以下，方便一般民衆購買收藏。

記者：在這次的研發過程中，有沒有什麼新的工具或技巧被開發出來？

Pharos：有的，我們已經規劃出了個標準的製程出來，再加上我們的 Toolkit，般來說從一本普通的書轉換成一本層層的電子書，大約只需要一到五天的時間。

記者：我注意到一件事，你們有很多檔案都叫做 Wisley 可是「衛斯理」不是從 Wesley 翻譯過來的嗎？

Pharos：哪...這個我們知道，可是因為一開始的時候，「某人」打錯字了，所以之後只好將錯就錯的用下來，(四馬一兩憋氣與來，某人很尷尬的逃開了...)，不過到了上市時，我們會予以更正的。

記者：那麼貴公司最近有沒有什麼計劃呢？

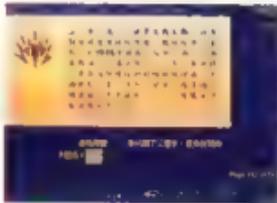
Pharos：由於國外的 Information Super Highway 和國內的 ISDN 數位網路的推行，目前國內網路的使用已經有相當的水準，所以我們打算好好的利用這一個網路風潮，不過一切都還在評估中，所以不便明說....

記者：那麼這次訪談就到這裏，謝謝！

Pharos：謝謝！再見！

在回程的路上，筆者想起了 Lucas Arts 的 Indiana 系列在各種媒體上活躍的盛況；也許，我們的英雄一衛斯理的盛況也不遠了.....

書中的註釋部份





PC族總動員 中獎名單公佈

〈軟體世界雜誌社〉

☆軟體世界雜誌 78 ~ 83 期 50 名

雲林縣-丁語齊	花蓮市-潘國綱	金門縣-喻慶杰
宜蘭縣-陳慶華	中壢市-黃家漢	苗栗縣-曾漢喜
桃園市-許樂仁	屏東市-陳祥輝	基隆市-公唯崗
基隆市-翁宏仁	宜蘭市-陳德明	南投縣-蔡華傑
台南縣-陳高居	雲林縣-黃足勳	南投縣-蔡華傑
台中縣-楊東機	嘉義市-李碩才	屏東縣-陳建南
台南縣-尤錦堂	新竹市-夏伯源	宜蘭縣-張洲宇
台北市-李豐勳	嘉義市-李政電	嘉義市-陳啟宇
台北市-邱紹輝	台北市-蕭新展	台北市-劉宗銘
高雄縣-許朝雄	台北市-陳世助	高雄縣-洪漢傑
雲林縣-孫乙平	新北市-陳文凱	高雄市-陳智豪
高雄市-齊文平	高雄市-陳文凱	高雄市-林銘祥
台中市-邱文其	台北市-王鴻斌	高雄縣-李季毅
台北市-陳林宗	台北市-劉漢輝	宜蘭縣-紀那文
台北市-朱國華	台北市-柯祥增	台北市-鄭文昇
台中縣-馬孟凱	高雄市-陳俊安	台北市-宮協軒
台北縣-劉清源	金門縣-董朝政	

〈智冠科技提供〉

☆惡魔禁地 30 名

新竹縣-彭慶海	桃園縣-陳健明	台北縣-蘇萬璋
台北縣-李如光	雲林縣-黃俊傑	台北市-羅宜麟
台北縣-許文強	台北縣-趙志強	台北縣-王森村
高雄市-謝建豐	高雄縣-張靜依	台北縣-黃定邦
台中市-曾祥泉	嘉義縣-張卜文	台中市-古明輝
台南市-張繼仁	台北市-曾子淵	板橋市-彭國雄
桃園縣-郭惠榮	台北縣-劉秋霖	桃園縣-關紹新
台中縣-陳明浩	桃園縣-胡敏中	台南市-關伯良
台中市-林承毅	高雄市-葉日興	嘉義市-陳建宏
高雄縣-賴新洲	中壢市-胡子健	
台北縣-蘇萬璋		

☆王座爭奪戰 30 名

台東縣-陳萬昌	台北縣-吳哲仁
台中市-吳尚龍	南投縣-方宜維
台北縣-郭訓鳴	桃園縣-黃俊強
嘉義縣-林春安	台北市-李建欣
台南市-黃國超	高雄市-王維鈞
苗栗縣-吳季謙	台北市-白正業
台北市-邱智超	宜蘭縣-劉政弘
高雄縣-李予柏	高雄縣-呂仰峰
台北市-李金宇	台北市-林亮
屏東縣-宋德毅	台中市-吳晉杰
桃園縣-張文媛	高雄市-林進凱
台北市-王昭弘	高雄縣-陳敬三
台中縣-徐榮田	台北市-徐仁勳
台北市-黃朝華	高雄縣-林廷興

台北縣-張天霖

新竹縣-何俊毅

台北市-黃朝華

☆多情情師酷牛仔 40 名

台北市-李易霖	彰化縣-王世華	台中市-許劍生
板橋市-方麗英	台中市-林春宏	台北縣-黃七華
台南縣-王從興	台中縣-曹安祥	台中市-宋凱麟
新竹縣-馮 峰	台中縣-戴冠非	高雄縣-劉月斌
台南縣-蔡國強	台中市-鄭博文	台北市-陳偉豪
台北縣-陳國達	台北縣-莊海達	苗栗縣-劉冠甫
台南市-林穎子	新竹縣-胡子仁	高雄縣-謝冠揚
雲林縣-賴育林	台北縣-魏怡斌	桃園縣-陳祥通
台北市-羅文宏	台北縣-黃語德	台北縣-謝振華
苗栗縣-毛榮祥	台北市-李政怡	高雄縣-陳光益
彰化縣-徐聯銘	屏東縣-王偉雄	高雄縣-李職之
台中縣-陳錦川	台北市-邱世國	高雄市-李錦華
彰化縣-張仁乾	台中市-覃建西	高雄市-王曉文

☆復克大師高爾夫 20 名

高雄市-張宗平	高雄縣-林士源	台中市-楊明孝
宜蘭縣-郭建祥	台北縣-廖志毅	桃園縣-吳文誠
台北市-陳海坤	桃園縣-韓育安	台中市-柯一傑
台北縣-于錦之	台北縣-陳學在	台南縣-朱聖雄
台北縣-蔡文強	新竹縣-苑人佳	台南市-侯明勝
高雄縣-李步達	台中市-陳柏亨	台北縣-柯立龍
高雄縣-陳政豪	台中市-郭建麟	

〈華航國際提供〉



☆特勤機甲隊 2 名	台中市-游振銘	高雄縣-劉炳輝
☆空軍 2 名	台北縣-曹國用	台中縣-楊仁華
☆魔域傳說 IV 2 名	台中縣-黃凱傑	彰化縣-林立陽
☆超時空要塞 2 名	台北市-蔡明勳	台北市-李秉祥

〈雷神資訊提供〉



☆西遊記-齊天大聖 1 名	台北縣-魏國遠
☆中國小學評選 1 名	新營市-郭鏡輝
☆媽媽不在家 1 名	台北市-蔡凱迪
☆ABC 奇妙世界 1 名	屏東縣-徐榮宏
☆英文快打 1 名	高雄市-蔡慶民



PC族總動員 中獎名單公佈

〈全歲資訊提供〉



君王 1 名
 高雄縣 黃樹凱
 台北市 陳序濤
 高雄縣 張曉英珠

◎魔法師紀念T恤 30 名
 台北縣 張家銘、屏東市 李富和
 台北縣 張耀正、台北縣 曾作勤
 高雄縣 曾慶雄、高雄市 林士冠
 台北市 李司並、台北市 駱毛輝
 新竹市 王莉莉、高雄市 林政盛
 高雄縣 韓聖輝、桃園縣 呂孝立
 金門縣 陳宗威、宜蘭縣 賴國輝
 台北市 黃耀貴、屏東縣 林祺書
 台北市 詹舒鳳、台北縣 紀志強
 桃園縣 麥朝鈞、桃園縣 黃偉清
 台中縣 王坤隆、台北縣 楊家勇
 新竹市 高世豐、台北縣 詹智勇
 高雄縣 伍明成、高雄縣 呂安偉

〈漢堂國際提供〉



◎炎龍騎士團II 10 名
 桃園縣 胡明情、屏東縣 陳望榮
 北市 黃紹源、台北縣 黃寶慶
 北縣 林宇興、台北市 廖宏元
 台北市 呂紹斌、彰化縣 賴慶遠
 台北縣 張俊麟、彰化縣 陳顯權

〈精訊資訊提供〉



◎突擊! 美少女 5 名
 高雄縣 劉偉宏、高雄縣 王仁斌
 台北市 黃育宏、宜蘭市 楊明恩
 高雄縣 王朝輝
 ◎魔鬼推銷員 5 名
 台北市 朱冠錄、台南縣 蔡忠受
 屏東市 劉慶宏、高雄縣 鍾時添
 高雄縣 方錦斌
 ◎致命快打 5 名
 高雄縣 吳大偉、台北市 歐陽立
 台北市 周恒毅、桃園縣 陸欽平
 彰化縣 王坤盛

〈鷹揚科技提供〉

◎飛龍騎士 5 名
 台北市 張啟仁、台北縣 簡佑旬、台北縣 江昌盛
 台北市 陳俊保、台南市 林惠良

超級醫生



◎高雄縣 蔡育恩

◎高級攝影 5 名
 台中市 蔡聖明、台北市 林銘發
 新竹市 洪敏達、台北市 謝世群
 高雄縣 蕭家興
 ◎明日之星 5 名
 高雄縣 林金成、台中市 游煥毅
 彰化縣 許錫基、台北市 葉安輝
 苗栗市 廖國民
 ◎瘋狂醫院II 超級醫生
 彰化縣 張志強、台南縣 費瑞龍
 台北市 劉世昌、台南市 謝宗宏

〈大字資訊提供〉



◎仙劍奇俠傳 (CD版) 10 名
 台南市 葉文麗、台北市 楊嘉祥
 桃園縣 陳維中、彰化縣 吳俊友
 高雄縣 郭輔輝、台北縣 游育博
 台南縣 李偉宏、彰化市 邱淑英
 台中縣 陳志豪、台北市 陳廷峰

〈微波軟體提供〉



◎眼鏡蛇任務中文版 5 名
 高雄市 王志華、台中市 林俊傑
 北縣 王維原、台北縣 張建英
 北市 潘伊琳
 ◎Thrust MasterXL 搖桿 1 名
 桃園市 蔡禮文
 ◎龍騎士III (CD版) 5 名
 高雄縣 劉經麟、高雄縣 林必鳳
 台北市 白雲、台北縣 廖俊毅
 彰化市 李政源

◎銀河英雄傳說III SP20 名
 基隆市 簡子喬、台北縣 李智輝
 台中市 黃伯勳
 桃園縣 林慶文、台中市 張瑞琪

註：獎項名額總計 284 個
 獎品總值為 170,789 元

軟體世界雜誌社
 總編 李初陽
 發 社內全員
 感謝以上出版公司贊助

卒業 Graduation

動音、精「造」、精「製」、精「感」、精「也」。
享譽PC-98界的知名遊戲一卒業，終於在千呼萬喚中登陸台灣了。這款美少女養成遊戲的開山始祖，無論是在人物造型、遊戲企劃上，都承襲了PC-98高水準的一貫風格，讓您玩得大呼過癮欲罷不能!!

開發商：HEAD ROOM



圖音效：MPU401相容音效卡

美少女戰隊

邪惡的卡魯邦帝國，在和平過後的不久又再度死而復甦了，這次將聯合宇宙中最大的犯罪組織一迪奴聯軍，來搶奪聖少女戰隊的能源體一雷卡水晶。面對宇宙中這兩大惡勢力的攻擊，你要如何協助這五位美少女來突破難關呢？

著作權所有：APPLE PLE



圖音效：IBM PC386相容繪卡
圖音效：2MB

圖音效：MPU401相容音效卡
圖音效：2MB



華義國際
HWAEI INTERNATIONAL



No Copy
Unauthorized
Distribution
Prohibited

檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

總公司 北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線 (02)562-4817
FAX (02)561-5372
BBS (02)561-5071

Gray stone Saga

灰石傳奇
魔界之泉
模擬戰略RPG

在這塊以劍和魔法，支配一切的古大陸上，一場決定次世代統治者的戰爭即將展開，魔界死靈的復活，四大古王國的權力鬥爭，你要如何在這充滿危機與冒險的大地上奪取霸主的寶座呢？

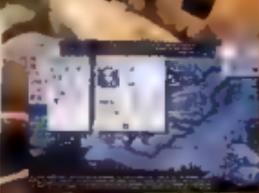
超越時空的模擬戰略RPG，驚心動魄的戰鬥畫面，高潮迭起的精彩劇情，將帶您進入這古老而神祕的奇幻世界!!

● 著作權所有 Pegasus Japan Corp

「魔界之泉」 原版音樂大公開

全新類作的「魔界之泉」已隆重上市，由EMI唱片公司發行，由日本著名音樂CD製作人藤原健一先生負責配樂，

CD+遊戲 精裝版
CD+遊戲 標準版
● 價 3000 元
● 價 1900 元
● 價 1000 元
● 價 500 元



- 主機 IBM PC386相容機種
- 音效 MPU401相容音效卡
- 記憶體：2MB
- 顯示：適用VGA以上 定價/700元

鐵甲飛龍外傳



衝破驚濤駭浪，為搜尋古文明的遺蹟。
 一趟未知的旅程由此展開……

製作總公司 MOVIC 遊戲中心

發行總公司 MOVIC 遊戲中心

發行部 /
 台北市吉林路144巷11號
 訂貨專線：(02)581 2672 FAX：(02)581-2690

香港分公司 /
 香港九龍旺角西洋菜街2 T 添置商業中心10 F
 訂貨專線：(852)771-8138 FAX：(852)385 0686



華義國際
 HWAJEI INTERNATIONAL



由一個堅強的角色陣容及龐大的故事內容，結合而成的一個究極RPG。如今，一個精采且充滿刺激的冒險故事即將呈現在您的面前。

為了尋找能以飛出他的冒險作為一鳴驚人而帶著一群奇異可愛的夥伴「尋找精靈」開始了一場艱辛困苦的英雄之旅……他們將如何對付被譽為「十二魔使」之魔使。

這是一部空前浩大的奇幻冒險故事
由日本名畫家「宇地浩史」精心地繪製了
為劇中這那美觀的動畫
以及生動豐富的人物情節
遊戲裡充滿感性的優美音樂
由日本名作曲家古代祐三所編製

這是一部本來世界的絕佳冒險RPG
由輝煌的製作，是一部不可多得的佳作
現在，它轉手現在你的眼前……



ビー・エス・デー
Presents
手塚プロダクション
and
古代祐三
in



製作顧問：© 株式会社ビー・エス・デー
© 手塚プロダクション

PSY 靈記

HWAEI 華義國際
HWAEI INTERNATIONAL

檢舉非法BBS站及盜版品
領獎金專線：(02)562-6373

總公司：北市吉林路144號
經銷部專線：(02)867-6852
FAX：(82)581-5072
BBS：(82)581-5071



就在歐姆尼葛曼獨立戰爭後的狂亂月，人們逐漸淡忘戰爭的殘酷之聲。一個原本只是歐葛曼與艾之間的小衝突，卻在瞬間擴大至整個歐姆尼。一個稱爲「吉亞士」的反政府勢力組織，將最初的內戰運動成爲全面性的戰爭。歐姆尼政府發佈全國總動員的命令，所有的部隊及軍事機關重新編制進入徵戰狀態。在獨立戰爭時活躍於戰場上的177特遣部隊「DOLLS」，在前任隊長哈爾·紐頓多上校的召集下，這群優秀的戰鬥女神，將再度浴火重生，她們面對的將是危機疊疊的任務。你的睿智就是帶領她們邁向成功的唯一途徑。

6名新的成員誕生！ 經過戰爭洗禮後的「DOLLS」將再次出擊！！

●向次機種擴大活躍 特勤機甲隊，在次機種日之下，進行少許特勤機甲隊之，承襲上一代的作戰方式，進而誕生「新的」DOLLS，機械化的機體上，完備的武裝，將再次，以「新」姿態面對戰鬥女神們，擊敗新進勢力的「吉亞士軍」的猛烈攻擊吧！



SCENARIO SIMULATION GAME 特勤機甲隊2

「特勤機甲隊II」精品大放送

凡購買「特勤機甲隊II」，在5000套內更有贈送精美紀念徽章，曾經經過的朋友，這次千萬要注意。

全新出擊 戰鬥女神將再度保衛「歐姆尼」

●「DOLLS」的戰鬥，多方位的武器，多方位的機體，使戰鬥更趨複雜。在部隊編制、訓練及隊長的協力之下，部隊又將以戰術的靈敏性，與戰術的靈敏性，首先機甲的重新整備，可操作各種用途的機甲，使戰術更趨複雜。在操作方面，應付各種危機重重任務，上各種戰場，如：戰場上的加緊身對戰上的攻擊。



登陸作戰開始！ 給那惡的「吉亞士軍團」一場痛快的打擊！！

●逼真的戰場地形，增加了新增的3D立體地形解說，以及更多的支援各種部隊，供給您選擇。

在任務行動中，增加了射擊及爆破的靈敏度，使您在遊戲進行的過程中，會感到一種快感。更有天才型機甲(POWER LOADER)及各種武器的選擇，使您更加的一目了然，而後能成功的完成各種艱辛的任務。

●著作權所有 (株)I 西堂スタジオ



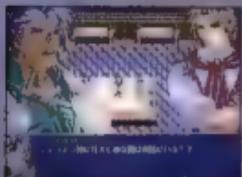


異郷の守護者

一段坎坷而充滿驚險的旅程，讓人們在刀光劍影中，

尋找著，被關了鎖的門扉，以及被封印的靈魂。

這不僅是，一場冒險的旅程，更是一次心靈的洗禮。



一個由獸人，魔法和 遙遠文明所遺留下來的 文化結合而興起的 一個時代

上千張的過場精緻圖片，
640×400的高解析畫面，
張張精彩，保證目不暇給。
遊戲過程全動畫的即時戰鬥系統，
以及主角人物的變化過程，
絕對讓你耳目一新非同凡響。
緊張的劇情配上幽默的對話，
一定能給你波瀾起伏的享受。
帶給您清新的感覺。



發行部
台北市吉林路144巷11號
訂貨專線 (02)581 2672 FAX (02)581 2699

香港分公司
香港九龍旺角西洋菜街2 T 添置商業中心10F
訂貨專線 (852)771 8138 FAX (852)385-0888



華義國際
HWAIEI INTERNATIONAL



請趕快做好您的防颱措施！

紅遍日本的五款新遊戲旋風，正準備登陸！

鎖景 METAL INNET
Colony 特遣隊

指揮特務部隊和犯罪組織，恐怖份子以及反戰黨組織的一場世紀保衛戰。3D真實的立體地形，緊湊萬分，作戰方式和即時戰鬥的精彩畫面保證您一試難忘的轟動！




天龍八部

由一個強壯的角色陣容及龐大的故事內容，結合而成的一部究極RPG。如今，一段精彩且充滿刺激的冒險故事即將呈现在您的面前。




ATRAGON

將動地圖上的鐘甲族艦，在未知的海域上探索，過程生動精彩，還將逐艦，一路上的困難，必須由您親自去克服。「ATRAGON」將帶您進入一次驚險的旅程。




CSW

您豐富的畫面，驚心動魄的劇情，那超大型製作的遊戲，隨故事的發展，人物指令的改變而加以改變，無論是戰鬥或動畫，都能讓您身歷其境享受真正的臨場感。

著作權所有 株式會社グローディア




~ 鋼鐵騎兵 ~

天獄の艦隊

轟動全世界的飛空艦隊，失敗的艦隊，終於揚揚上雲霄了，喜歡您指揮「大和號」中又這美軍的轟擊也，能帶給您的過關亦或壯烈成仁就變其您的軍艦技術了。

©1985かわくちかいし 瀧野コーニング出版社
著作權所有 株式會社ジー・エー・エム
THE SILENT SERVICE




投下您神聖的一票，「它」何時上市就靠您的決定。

華義國際現已取得這五套遊戲的東南亞獨家代理。為了尊重各位玩家們的意見，我們將把遊戲上市的先後順序交給您決定。請把你的決定，寫在遊戲回函卡上的意見欄上，一併寄回公司即可。您想最快玩到那一款新型的遊戲？別再遲疑，就差您這神聖的一票。



前所未有的 **第一次世界大戰** 空戰遊戲將登陸您的 PC

· PC GAMER ·

DAWN PATROL

拂曉巡弋

- 150場戰役讓您與各型飛機做各式纏鬥，並可以將整個戰役重新呈現在您的面前，一覽無遺。
- VGA、SVGA解析度中戰機精細的實體及逼真的飛行座艙畫面讓您更能感受其真實性。
- 產品內附空戰英雄紅爵士Manfred von Richthofen一生的傳記，厚達近150頁，非常值得飛行迷珍藏。全中文文化遊戲手冊及傳記更能讓您得心應手。
- 不需要高級配備即可享受飛行的樂趣，磁片版、光碟版任君選擇。

最好的遊戲，最好的選擇
它將是您一生中無悔的抉擇！

版權所有，盜版必究

empire
INTERACTIVE



©1999 The Sims Company. All Rights Reserved.

代理發行 遠東集團

第三波文化集團股份有限公司

台北市中區南京西路101號11樓

電話：(02) 2548-1111 傳真：(02) 2548-1112

●本廣告所提及之產品名稱均為該產品公司所有



內心顯露出驚悚的恐怖

結合了一流的劇情和現代心理學

使人毛骨悚然的遊戲

著名的冒險遊戲作家

• ROBERTA WILLIAMS •

1995 年最新鉅著 **幽魂**

它結合真實的數位音效

及千變萬化的驚異場景

構築了令世人為之詠歎的真實體驗

您將會生活在互動式的真實夢魘中

好像它就是您自己

幽魂 PHANTASMAGORIA

遊戲史中第一套以七片光碟的超大容量
開創遊戲新境界

不相信！？
不可能！？
不可思議！？



八月上市敬請期待
X 內附中文手冊兌換券 X

廣告所述產品經 Sierra On-Line 公司正式授權在中華民國臺灣地區獨家發行，
Sierra On-Line 享有著作權，請勿任意拷貝複製；或在中華民國著作法第八十七條規定
下，嚴禁私自進口廣告所述產品在中華民國臺灣公開銷售，以免觸犯中華民國第九十三
條著作權法。



SIERRA

台灣區總代理：光華電腦

集訊文化事業股份有限公司

台北市南京路227號3-1樓 電話：2728888 傳真：2728888

分公司：台北市中山路100號7樓 電話：2622447 傳真：2622447

分公司：台北市中興路40號1樓 電話：8712588 傳真：8712588

©本廣告所提及之產品名稱皆為該產品公司的商標

Virgin 第3波1995年暑假獻禮



凱蘭迪亞傳奇 III

- ★ WESTWOOD 1995 年最新冒險光碟鉅作。
- ★ 全程語音及簡便的滑鼠操作讓您更得心應手。
- ★ 內附全程攻略提示，一路過到底。
- ★ 本產品榮獲新遊戲時代雜誌精品推薦獎更值得收藏！



失落的伊甸園

- ★ 生動活潑全螢幕 3D 動畫冒險 + 策略之作。
- ★ 內附全程攻略提示，讓您無後顧之憂。
- ★ 全程語音及全滑鼠操作。
- ★ 動畫檔案容量高達 400MB。



Virgin Interactive Entertainment, Inc.

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及郵局均售



凱蘭迪亞傳奇 III

- ★ 二片光碟 1.2GB 超大容量動作遊戲鉅著。
- ★ 全程五大關，緊張刺激，保證絕無冷場。
- ★ 全部 3D STUDIO 動畫表現，是動作遊戲表現之最高境界。
- ★ 全滑鼠操作更加得心應手。



認明第三波光碟產品
貼紙您才能買到真正
原廠包裝、物美價廉
的 Virgin 產品。

台灣總經銷代理 生產製造

第三波文化事業股份有限公司

104 台北市中山路 27 號
電話：(02) 2511-8888
傳真：(02) 2511-8889

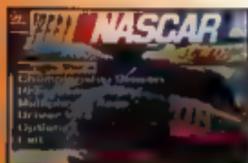
© 本廣告所提及之產品及商標均為該公司所有

Virgin

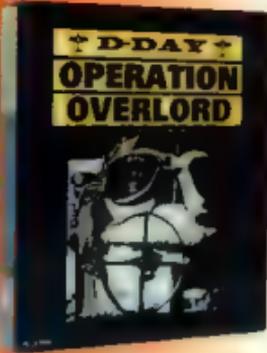
光碟產品暑假大出擊



雲絲頓賽車



- * 印地大賽車姐妹作，再一次震撼您的心靈。
- * VGA、SVGA 兩種執行模式，九個跑道任君選擇。
- * 本產品榮獲 PC GAMER、COMPUTER GAME REVIEW、COMPUTER GAMING WORLD 等雜誌評選為 1995 年最佳運動模擬遊戲。
- * 產品內附 2 首遊戲 CD 音樂。
- * 支援數據機連線，可與好友共同



大君主戰役



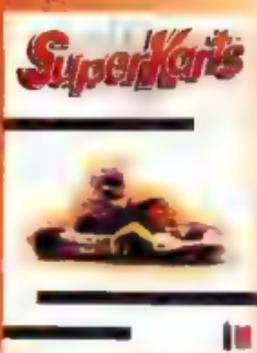
- 構峻巡弋製作小組 ROWAN 1995 年飛行模擬大作。
- VGA、SVGA 兩種模式任君選擇。
- 逼真戰鬥畫面，震撼的立體場景，令您目不暇給。
- 二次世界大戰各式戰鬥機讓您遨遊天際與天向高，暢遊飛行的快感。



Virgin Interactive Entertainment, Inc.



請認明第二波光碟商標才是真正物美價廉、兼容性高的 Virgin 產品。



極速賽車



- 1995 年最新小型賽車遊戲軟體。
- 逼真畫面及高速度引擎震撼您心。
- 單人玩、雙人玩任君選擇。
- 支援網路、數據機連線，螢幕上同時呈現您和對手之狀況，讓您
- 支援 SoundBlaster 系列音效卡。

第三波高橋門市部暨全省電腦門市台及書局均售

第三波文化事業股份有限公司
 總公司：台北市中正區...
 分公司：台北市...
 電話：(02) 2323-1111



事件

2

深淵出擊

美國將於八月公布幽浮事件真相！

您認真相信：

- ① 外星人確實曾經來到地球，而且確實與我們有過接觸
- ② 有幽浮存在，並且是惡劣的威脅
- ③ 根本沒有幽浮
- ④ 美國並未公布真相
- ⑤ 其它（請自由發揮）

★請注意，凡購買『幽浮2——深淵出擊』者，請在滿額公布事件真相前，或在八月底前將您的答案連同遊戲手冊封底剪下寄回本公司『產品行銷部美國區』收，否則就將機會交到本公司贈送的最新遊戲軟體一套。要緊把握機會！

美三區專線門市部暨全省噴輪門市店及書局均售

MICRO PROSE STRATEGY

代理商：文星社

美日澳文化事業有限公司

100-10 10th Ave. #15, NY, NY 10022

100-10 10th Ave. #15, NY, NY 10022

100-10 10th Ave. #15, NY, NY 10022

欲知詳情請致電：(718) 654-2222

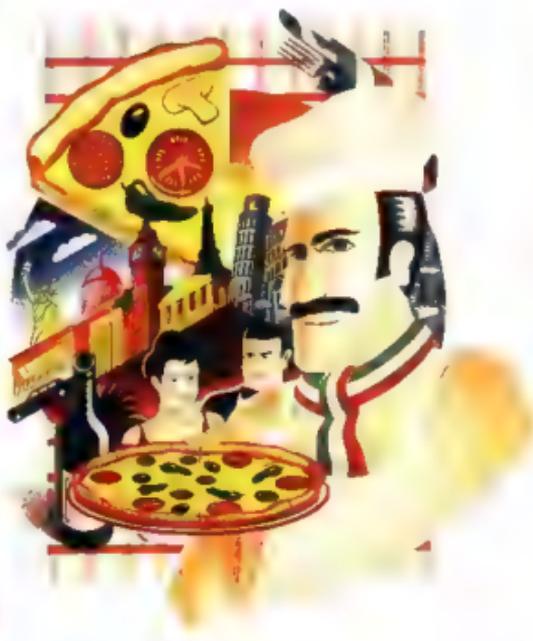
比薩大亨

吃遍全世界
全靠這一回!

PIZZA



來自MicroProse 的策略遊戲！
這是一套真正「膾炙人口」的策略
遊戲，您將利用好吃的 Pizza 征服
眾人，創造屬於自己的比薩王國。



TYCOON

◆第三波文化事業股份有限公司◆

MICRO PROSE
STRATEGY

代理發行 生產製造
第三波文化事業股份有限公司
台北市復興南路2段151號 電話: 02-27509444 02-27509445
中華郵政特准掛號認事 證字號: 001275407 444 001275408
郵局掛號: A88993 郵政特准 證字號: 001275486 444 001275487

- 創立比薩連鎖店、根據當地的需求設計菜單，別讓客人失望囉！
- 製作花樣繁多的比薩，才有機會贏得「年度比薩大賞」。
- 嘗嘗當老闆的滋味：親自選定開店地點、雇用店員、市場調查、開菜單、做廣告...
- 簡易親切的滑鼠操作介面，馬上就能夠上手。

第三波光碟

帶您進入**音、視、多媒體**的領域



幽浮2 - 深海出擊、捍衛雄風光碟黃金版、
比薩大亨、謀略王子、太平洋空戰、海底戰爭、
太空小英雄、魔法大帝、太空大富翁、齊柏林飛船
最新的第三波光碟產品陸續熱烈上市！

第一波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行-生盛資訊
第三波文化事業股份有限公司
台北市南京東路23號9樓 電話：(02)7732200 Fax: (02)7713355
台北市中區 忠孝東路一段57號 電話：(02)27046100 Fax: (02)27046101
高雄市 瑞豐路23號2樓 電話：(07)2254888 Fax: (07)2254883

◎ 版權所有 嚴禁翻印 未經本公司同意 不得將本片內容翻印或轉載



最棒的格鬥極品

TOUGH GUY 格鬥悍將

Tough Guy, are you?!

激爆你的每一寸神經



主場優勢在格鬥賽台上真



確實的犀利攻勢，嚇得你



你的英雄，將女敵手打得毫無招架之力！



「小蠻女」之益，第一就是營養！



天才寶鐘 大進擊

我問你答

範圍又廣大·天才寶鐘著地球爭榮耀·猜猜



- 你很博學嗎？
- 你反應靈嗎？
- 你自認是天才寶寶嗎？

- 被蘋果K過的偉人是誰？
- 注音符號共有幾個？
- 1000公克銀和1金片棉花哪個更重？

6000題 完



強強滾的滾球大賽
讓你把保齡球館帶回家

無綫爆笑系列再出發

懶來保齡球



注意
若笑得滿地打滾
落下巴
肚子痛
失聲... 等等
恕不負責



可絕後大富翁遊戲電腦上和您歡喜再相逢

絕後大富翁

發 錢 錢

誰人不愛？
 但賺錢是要有腦袋的！
 股票、炒金、炒房地產...
 樣樣都行！
 在本遊戲中模擬了閉塞的
 商業競爭及萬丈高樓平地起的
 成就感！
 提供了比模擬城市當市長更
 加痛快數倍的“富翁”一職
 讓您過過癮！
 賺錢要快！抓！筆！否則，
 看著別人坐擁豪宅車價
 乾瞪眼吧！



- 生動模擬商場經營之圖遊戲
- 將紙上遊戲生活化的絕佳遊戲
- 最多可四位玩家共玩
- 有三種地形可選擇
- 不同土地有其經濟功能
- 不再是“一戰一勝”
- 現代各行各業在遊戲中顯露無遺



SHANGHAI
Great Moments

上海

麻将名人赛



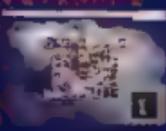
1999年中国麻将公开赛



麻将文化源远流长，是中华民族智慧的结晶。上海麻将公开赛自创办以来，吸引了众多麻将爱好者参与，成为上海乃至全国麻将界的重要盛事。本次比赛旨在弘扬麻将文化，增进麻将爱好者的交流，推动麻将运动的普及和发展。

本次比赛吸引了众多国内外麻将高手参赛，竞争激烈。选手们展现了精湛的麻将技艺和过人的心理素质。经过多轮角逐，最终决出了各组的冠军和亚军。本次比赛不仅是一场技艺的较量，更是一次文化的交流。

上海麻将公开赛的成功举办，得到了社会各界的广泛支持和好评。它不仅丰富了市民的文化生活，也促进了上海城市文化的繁荣。未来，我们将继续举办此类活动，让麻将文化在上海乃至全国绽放更加绚丽的光彩。



超時空戰將

CHAOS CONTROL

緊急訊息：

據說地球度被毀滅的間斬者十數人逃到這層地，
駕駛，眾軍民欲盡起大批戰艦來襲，現已全面發
射中，響請支援...

地球防衛中心

第一軍四子，最克西面中尉，軌道防軍中隊隊長，你的任務很神
速，拯救地球！用你高超純熟的射擊技巧，抵禦敵艦，擊退的突
擊，發出一條血路，贏得勝利！

超時空戰將是一個動作流暢的射擊遊戲，融入驚人的
Silicon Graphic 工作站所繪製的圖形，電腦影像和逼真
的 3D 動畫，再配上嗨嗨的聲音及扣人心弦
的音樂，帶領你穿越時間和空
間，體驗全新的飛行樂趣。
任君中途穿褲電影般的劇情動畫，
對白，以最新的影像技術 (FMV/MPEG) 所完成，
是前所未有的好遊戲。

動體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



PC CD-ROM

Philips Media

© 1997 Philips Media. All rights reserved.

Print

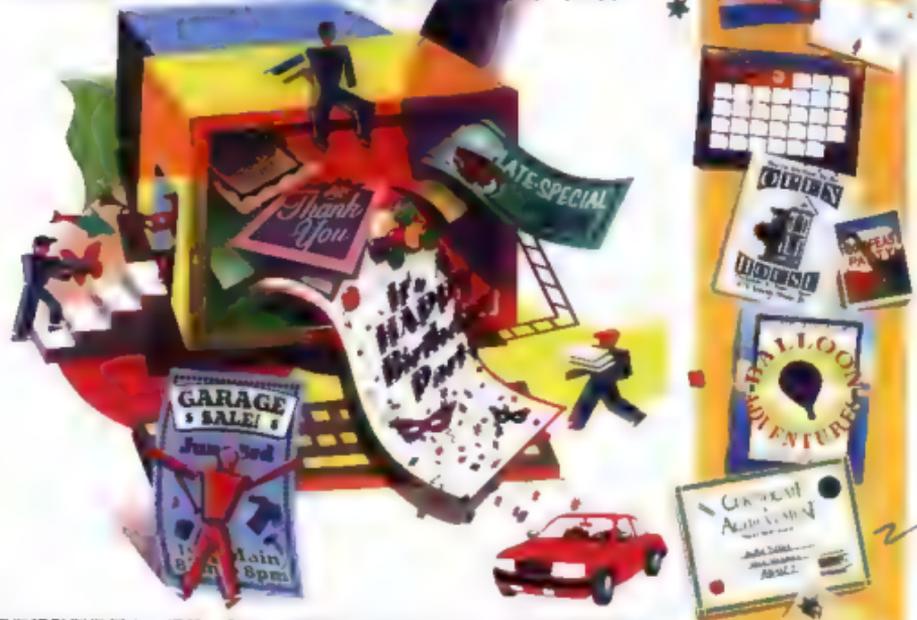
Windows

CD-ROM 版

ARTIST™ 100 EDITION

快樂設計家

擁有快樂設計家，就可成為人人稱羨的專業卡類！



- * 可讓你輕鬆製作賀卡、標語、日曆、明信片、証明書、信紙、信封及高用卡片等，不需要任何繪圖技術也能做的很精緻！
- * 超過 2300 種由專家設計的彩色及黑白的精美圖案，不管你想做任何設計均可找到適當的圖片，你也可運用自己的想像力來編織美侖美幻的圖案。
- * 使用 Graphics Grabber™ 來幫助你快速尋找需要的圖片。
- * 能輸入 The New Print Shops® 和 The Print Shop Deluxe® 繪圖軟體所產生的圖形，以及附檔名為 BMP、EPS、GIF、TIF 和 WMF 的圖形檔。
- * 超過 100 種平滑、高解析度字型 and 支援 Adobe® 公司出品的 Type 1 & TrueType™ 字型。
- * 使用快速預視 (hot preview) 特色立即觀看圖形和文字的效果在你運用它們之前。



軟體世界

新加坡科技中心 代理動作發行 SOFTWARE WORLD

中國美術學院
中國畫學院
紀念畫冊



足履乾坤，
心遊道法。大師劉伯溫的腳步，
自有神國山水，踏在民間不平處。
皇天不負苦心人，學子當效先賢。

劉伯溫畫卷

天極



明 明



中国历史·七年级上册



第十课



第 一 章



乾坤挥戈 射虎一箭

第 一 章 第 一 课 论 衡

1. 论衡是西汉时期的一部重要著作，由王充所著。它是一部唯物主义哲学著作，对后世产生了深远影响。

第 一 章 第 一 课 论 衡

2. 论衡是西汉时期的一部重要著作，由王充所著。它是一部唯物主义哲学著作，对后世产生了深远影响。

3. 论衡是西汉时期的一部重要著作，由王充所著。它是一部唯物主义哲学著作，对后世产生了深远影响。



軟體世界
智冠科技股份有限公司
製作發行

超級

灌籃大賽



根

據消息來源指出，有一名為「超級灌籃大賽」的大風暴即將席捲籃球場，預料將會引發球迷激情瘋狂！敬請各單位密切注意其往後動向發展，做好安全措施，以免釀成巨災！



體壇快報

共有六支球隊，每隊有四名球員，每名球員都有屬性特質，如何擅用每位球員的特色專長，在球賽中調度佈局，將是贏得勝利的主要關鍵。



開發中畫面

*遊戲中有二對二比賽、錦標賽、三分球比賽還有練習模式。

流暢的動作，不論跑、跳、傳球都輕鬆自如。遊戲還允許推人、撞人等暴力行爲。
共有六個球場，每個球隊都有其主客場之分。



灌籃、大風車灌
流灌籃、大口灌籃
能帶出動作、能帶
出灌籃動作、能帶
出灌籃動作、能帶
出灌籃動作、能帶



*每名球員均有九種不同的灌籃姿勢，空中翻滾灌籃、大口灌籃

梭哈高手

CELEBRITY
POKER
HOLLYWOOD



打撲牌—娛樂行
最靚牌技比人更

休閒—娛樂的最佳軟體
和舒雅碧二位明星比拼牌技！



軟體世界
聯冠科技有限公司
代理製作發行

彩虹 95 年度鉅作

聖戰悍將

CYBER CLASS

WORLDWIDE DISTRIBUTION

台灣第一部完全3D動畫引擎射擊遊戲
絕大多數場景，包括天空城、地面層及地下層
三種遊戲模式：戰鬥、射擊、練習關卡
採用3D立體人物造型
搭載CD音質、屬實震撼音效



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL : 356-9166
FAX : 391-2484

徵求遊戲工作室及程式設計師
劃撥帳號：18064246
戶名：陳重慶

High Reward

下

The
A m
He l
"Go

RPG+戰略

蒙諾迪那多

他背負著天文數字的債

現在他必須以傭兵的身份來償還



RAINBOW

PC-9800
SERIES



彩虹科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL : 356-9166
FAX : 391-2484

徵求遊戲工作室及程式設計師
劃撥帳號 18064246
戶名：陳重慶

近期推出 敬請期待

SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説

III
SP

美麗的銀河，正在燃燒中！

沈沈的宇宙中，在烈烈的宇宙中，在
沈沈的宇宙中，在烈烈的宇宙中，在
沈沈的宇宙中，在烈烈的宇宙中，在
沈沈的宇宙中，在烈烈的宇宙中，在
沈沈的宇宙中，在烈烈的宇宙中，在

沈沈的宇宙，在烈烈的宇宙中，
沈沈的宇宙，在烈烈的宇宙中，
沈沈的宇宙，在烈烈的宇宙中，
沈沈的宇宙，在烈烈的宇宙中，
沈沈的宇宙，在烈烈的宇宙中，

威力引爆中！

BOHTEC

銀河英雄伝説

SCREEN
SAVER
壁紙集



for Windows

高速接近中！



Content - only

波浪軟體

TEL: (02) 232-9670 FAX: (02) 232-9671

All copyright and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of the respective holders.

波 浪 軟 件 有 限 公 司 代 理 經 銷 請 認 明 商 標

©1999 BOHTEC. All rights reserved. 波 浪 軟 件 有 限 公 司 代 理 經 銷 請 認 明 商 標

活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程

...re, Japanese games. And scanned graphics files. Now...ance...
...uous women and hot...tion of Japanese Anime, with Megatech's...
...6-track stereo sound and...graphics hand-scripted for your PC. You'll know...
...rky The Japanese... and... But keep the software for th...re...

中文版全新上市！

GOBRA



眼鏡蛇任務

熱情開發中！

DRAGON QUEST III



龍騎士 III

強勁熱賣中！

METAL DRAGON

THE BATTLE OF THE ROBO WARS



機甲之夢

請至全省及香港地區電腦門市、書局齊名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者！各式遊戲精品即將引繼上市

MEGATECH

HELL

TAKE
GAMETEK



別以為「地獄」只是傳說而已，現在，兒時的夢魔已經成真。

西元二〇九五年，代號「神之手」的政府，經掌握了通往地獄的大門，而你，原本屢組織的成員，卻成為政府眼中的罪犯，為了證明自己的清白，你必須進入死志因虛假、殘忍與冷酷的虛擬空間中，與傳說中的惡魔進行驚天動地的戰鬥，以解開地下世界的祕密。

下。地獄。去吧！



- 高解析度的精彩畫面
- 人性化的圖形操作界面
- 逼真的語音與動聽的音樂
- 極富深度的謎題與遊戲內涵
- 全螢幕的過場動畫

配音人員：海爾波華 (SPEED) 中島進休華 (Dennis Hopper) · 007 系列電影
詹姆斯的公主 (Grace Jones) · 萊佛 (LOREAL) 全職者 (Stephanie Seymour) · 007 系列電影本華 (Witch Doctor) · Geoffrey Holder



©1993 Take 2 Interactive Software, Inc. Gametek is a trademark of T.I.E. Inc. All rights reserved.
TM & Copyright Under and Take 2 are trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc. Gametek UK Ltd

超擬真



「VIRTUAL」
POOL™

撞球

推桿、拉桿、定桿，桿桿順手！

在這個遊戲裡，你可以自由地在球台邊
走來走去，從各種觀點看擊球
的角度，輕鬆的使用滑鼠

操作，並由高手親身
示範各式技巧，想
成為撞球高手嗎？

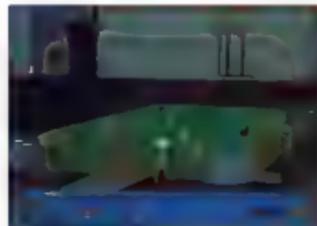
Trust me, You
can make it !



榮獲六次世界斯諾克
冠軍 Steve
Davis 與
世界排名
第四

Ronnie O'Sullivan
一致推崇！

- 提供各種不同的觀看視角，真實度一流！
- 網路及魔電連線，邀大家一起同樂！
- 前世界花式撞球冠軍親自教你打撞球！



© 1995 Interplay Productions and Celeris, Inc. Virtual Pool is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.



Celeris



Interplay

飛行 是無限的！

FLIGHT

無限飛行

UNLIMITED

這是最靈活的「飛行模擬器」
由「Looking Glass」公司耗資220萬美元，經過30個月完成
的「無限飛行」的特技飛行遊戲，由「無限飛行」的導演及
編劇「Looking Glass」公司所製作的「無限飛行」之外，
還有「無限飛行」的「無限飛行」的「無限飛行」的「無限飛行」的
「無限飛行」的「無限飛行」的「無限飛行」的「無限飛行」的



UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL: (02) 2741-1111 FAX: (02) 2741-1700 專線 01-326-9837 代理發行

你可以遊戲人生
因為

松崗電腦圖書資料股份有限公司
松崗電腦圖書資料股份有限公司
168-12-154-1562 號

古大陸物語

一個發生在遠古大陸的美麗傳說

當魔王再度降世，只有傳說中的勇者能收集四項封印的寶物，讓大地重歸和平！



· 史詩般壯麗情節的大型角色扮演遊戲

· 提供四大種族、六大系、十八種職業

· 精彩絕倫的戰鬥畫面

· 動人心弦的美妙音樂



· IBM PC版本與日本同步推出

· 細緻平順的捲軸，操作簡便的滑鼠介面

· 訊息全中文化



用電腦很辛苦嗎？

神通萬事通，一點就通！



★ Intel Inside Pentium Processor 標誌是 Intel 公司的註冊商標

★ Microsoft Works for Windows 中文版是微軟公司萬事通，係特別針對中小企業及個人使用者的需求，適切地提供文書處理、試算表、資料庫通訊及各式範本等工具之整合，豐富且軟體，使工作更簡便有效率地完成的工作。

神通電腦世界

神通電腦股份有限公司

台北總公司 02-501-2650轉300陳小姐

台中分公司 04-325-9760轉501陳小姐

高雄分公司 07-224-0278轉807李小姐

專售	代理	經銷	代理	經銷	代理
IBM	ASUS	HP	DELL	SONY	EPSON
...



● 出版公司 / 憶弘

● 本文作者 / Crazy John

95年 NBA 職業籃球總冠軍戰落幕了，休士頓火箭隊以四比零的懸殊比數，擊垮勁敵魔術隊。看過許多場懸髮鬚瀟、令人喘不過氣來的季後賽以及冠軍戰，大家是不是仍舊意猶未竟，沈醉在球員的汗水與觀眾的嘶吼裡？更甚者，還想親自下場，扮演球場上馳騁的英雄，灌籃再得分猶如探囊取物？NBA 95 Live 是你觀賽的好機會。

剛進入遊戲，就被它華麗的畫面所震撼。片斷一段精彩球賽片段的剪輯，讓筆者潛沉已久的熱情再度活躍起來。

拜見深人容景之賜，遊戲中的過場畫面非常豐富，每個選單都有屬於自己的背景圖，不同的球隊，也會有不同的畫面出現。除去那些買不到肖像權的人，每位球員都有一大一小的人格寫真面，察看球員的資料時，就會出現屬於他的特寫。犯規時，能看到小張的特寫顯示在畫面上，選單 MVP 時，就會見到大張的特寫出現。可惜一些明星球員，如 Michael Jordan、Charles Barkley、David Robinson，因為前述肖像權的問題，沒有個



人特寫。

球場上球員動作豐富，花招之多，令人眼花撩亂、目不暇給。在不同角度、不同位置出手，就會有不同的動作出現，要用哪種招式出手由電腦幫你決定，通常是根據球員特性（小個子球員較常上籃、中鋒比較喜歡灌籃）和出守的位置角度而定。有時候還會出現「空中旋轉 1 又 1/2 個大灌籃」、「罰球線飛身扣籃」呢！不過看花招的招式，失誤的機率就會愈大，還是少用為妙。

遊戲裡畫面的解析度共有兩種，在過場畫面、選單畫面、記錄畫面下，是 640x480 高解析度模式，在球賽進行時，則是 320x200 解析度較低的模式。你也可以把球賽切入高解析度模式下進行，不過你的機器得要撐得住才行，而且這樣球員就會變得好小，不太好掌握精確的走位動作，唯一的好處是你可以縱覽全局，在防守時比較佔優勢。

音樂和音效部份是筆者最深切的痛，倒不是因為做的小好，而是它不支援筆者的 PAS 16，害我望著華麗的遊戲畫面卻獨缺音效，最後只好忍痛讓出心愛的 PAS 16，換張原廠的 Sound Blaster 16 回來，才能聽見它動人的音效。

若撇開硬體支援上的問題，NBA 95 的過場畫面相當好。舉凡遊戲的過場語音、遊戲進行時的音效和音樂，都有水準以上的演出，與遊戲畫面搭配，相互輝映。

球場上最常聽見的，就是觀眾的感嘆聲。比起真實球場上的觀眾，NBA 裡面觀眾熱情的情況可是絲毫不遜色，吼叫聲會隨著氣氛高低而有不同的反應，當主場隊伍有精彩演出時，觀眾是毫不保留的叫好，發生失誤時，也會發出嘆息聲。如果是客隊有犯規的小動作（推擠、獨攬主場球隊球員、架拐子...），就會聽

95年 NBA 美國職籃大賽

見觀眾席上喧嘩四起。偶而，戰況激烈時，還會傳來助興的音樂，讓球場為之沸騰！

唯一比較可惜的是，球賽進行時少了播報員精彩的聲音演出，少了點真實球賽熱烈的感覺。不過話說回來，籃球比賽的戰況瞬息萬變，播報原本就是件十分吃力的工作，要麼電腦來模擬，恐怕是吃力不討好，所以我們也不好去苛責。



關於遊戲操作方面，基本上設計得相當簡單而方便，玩家只要記得上下左右、傳球、投籃、Turbo 就可以了，不需要什麼大腦。最好用的操作設備應是 Game Pad，容易上手、控制精確、成本低廉。有此動作需要兩個按鍵同時按（例如跳躍傳球），先按住投籃不放，再按傳球鍵），所以使用鍵盤的玩家在設定按鍵時，小心不要設定到會互相衝突的按鍵。

電腦允許四個人同時下場打球，兩個人用搖桿，兩個用鍵盤，兩個用鼠標。你可以自由選擇要一對一對（其他人用電腦控制）或是四人同心協力打電腦，四個人打電腦的下場通常是「慘敗」，個人尚且打不住對手，更何況是四個人！

NBA 95 的人 VS 智體的相當不錯，在難度最高的情況下，電腦靠其功人逼向而從筆者手中搶回便宜。說真的，電腦找空檔的功夫不是蓋的，只要玩家看丟某位強力球員，十之八九就會被電腦空手上（灌）乾得分，所

以看守電腦千萬大意不得，不然，就把重要人物交給電腦看守可能還安全些。



作弊的情況不常出現，只要球隊演出正常，一般來說，電腦與玩家操作的隊伍命中率差不多，甚至玩家操作的命中率還會高些。只是，在重要關頭時，電腦射了的命中率，就硬是比玩家操縱的球員高，筆者寧可相信這是因為電腦站的角度和出手時機比較好，所以命中率高。不過當比賽快結束，而兩隊比分相差不多時，電腦的兩記二分球時可會把你給氣壞的。

不過電腦的人工智慧仍有相當的缺陷：在電腦落後玩家超過一分時，就開始猛轟二分球，結果通常是比數愈差愈遠（如果你守得住電腦的射手）。也就是說，只要你能把比數拉開，大概就轉機勝卷。不過，偶而也會有例外的時候，如果電腦的射了威力太強，那就有可能演出逆轉。例如有一次筆者和鳳凰城太陽對戰，到了第四節，筆者已經領先十分，眼看勝利在望，沒想到 Kevin Johnson 竟然連續轟了三

個二分球和一個三分球，一分鐘之內追回十分，煮熟的鴨子就這麼給飛了！所幸電腦發瘋的機會不高，要不然我們苦頭吃了。

在比賽時，你可以要球隊進攻或防守的戰術，不過滿麻煩的，你得先按下 ESC 進入選單畫面，選擇 Strategy，才能更換戰術，所以通常是由電腦自動選擇適合的戰術，玩家只要負責操作就好，不過這樣一來就沒辦法靈活交替運用戰術，滿可惜的。遊戲手冊上有說明該如何運用戰術進攻，可是筆者個人的感覺是，頗難運用，所以戰術說明這部份各位看看就算，不要人死板的依照戰術打。

另外，電腦防守的模式相當固定，攻擊時，通常由後衛帶球，往禁區傳，沒機會再傳出來，就這樣狂灌傳球，等到有空檔就出手。玩家只要盯緊對手，應該就能阻止電腦輕鬆的得分，不過要盯緊電腦也不是件容易的事。防守時，只要玩家将球帶到禁區內，馬上就會有兩、三個人前來包圍，兩個人守你其他人就會有空檔，看準時機，把球壓給沒人看守的隊員，就能輕鬆得分。只要抓住電腦的弱點，打贏電腦仍是輕而易舉的。

除了正規的對戰比賽之外，電腦也能模擬般的例行賽，你可以扮演教練、經理，與其他隊伍交換球員，培養你心目中最佳的夢幻球隊，打遍天下無敵手……比起與槍實彈的對戰，這些部

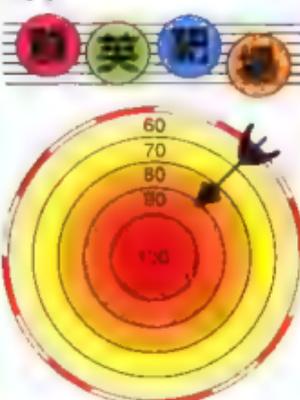
份顯得有些枯燥，EA 似乎也沒有將遊戲重心擺在這裡，許多精細的功能都被省略了。或許這裡還有一些連筆者都未曾發覺的「奧秘」，就留待有興趣的玩家深入探索了。

EA 曾經在其他的遊樂器（超級任天堂、SEGA）上推出相同的遊戲，那些遊樂器上的版本和電腦版本，誰的表現比較好呢？以筆者個人的觀點，我覺得電腦版做的比較好。電腦儲存媒介（光碟片）將就是遊樂器上的數倍大，畫面、音效和人物的動作自然精細許多。電腦版在許多模擬參數的設定上也做的較為精實，例如球員有一定的防守和卡位範圍，其他人不容易趁隙而入。球員犯規的判斷也正確多了。當然，兩者最大的不同，就是電腦版球員和聯盟的資料都是最新的。

最近市場：新得玩的好遊戲愈來愈少了，在眾家遊戲乏善可陳的情況下，NBA 95 一枝獨秀。NBA 95 是筆者見過過的最好的籃球遊戲，熱愛遊戲與籃球運動的玩家，一定不能錯過。



群英會集 VER 2.0		
<p>BOY BOY</p>  <p>遊戲操控容易，無難設定功能。讓玩家輕鬆上機是不錯的設計，多重模式的玩法，提供玩家多種選擇，不僅自娛亦可歡人同樂。</p>	<p>CYBER</p>  <p>詳實的各項紀錄、球員資料，使遊戲接近真實的 NBA 大賽。炎炎夏日，若畏懼惡毒的大陽在家裡玩 NBA 是非常不錯的選擇。</p>	<p>SPORTS</p>  <p>在國內推出的運動類遊戲中，人獸只有棒球及籃球較受歡迎；而 NBA 95 LIVE 因為囊括了 NBA 所有球隊的資料，加上球員動作豐富，並具有多人同樂的功能，所以喜好運動遊戲的玩家不可錯過。</p>





● 出版公司 / 第三波
本文作者 / Mizuno



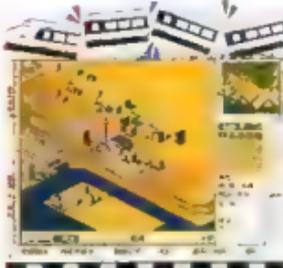
A 列車 4 (以下簡稱 n4) 是個跟運輸大亨極為相像的交通經營策略遊戲，遊戲最主要的視角為火車與列車的規劃與發展。除此之外，n4 還在遊戲中加入了關係企業一項，其中包括了工廠、出租大樓、住宅等企業使都市的發展健全及增加居式的就業機會；另外還有股票市場，玩家可以拿著公司的資金過過炒作股票的癮。遊戲中玩家可以利用有限的資金，使公司在發展都市中獲得利益，而公司的經營重點和現實是樣的，應著重於如何減少成本而增加利潤，這個遊戲提供給一些幻想要開一番事業的玩家一個空間，去發揮自己的雄心大志，想當人老板？先玩玩這個吧！

由於作者為了讓這遊戲更多采多姿，在遊戲中加上了許多參數，使遊戲更趨近現實化。玩家在設置好道路與公車站後，還得自己設定公車時刻表，這可不是



A 列車 4

件簡單的事情，因為在遊戲中的道路只有一線道，如果整個都市只有一輛公車在跑的話那就沒事，假如你有好幾輛車同時在同一个區域裡呢，而你的時刻表又設定不良的話，那肯定會使你抓狂，因為如果塞車的話，公車司機們並不會自行轉向，而就下死在那兒，玩家得自己利用指令將它們抓到合適的地方，但這只是治標不治本的方法，真正重要的，還是得擁有一套流暢的時刻表以其獲得利益，否則老讓車子在半路上塞得不可開交，身為總經理的你，就準備到街上吹喝西北風吧！在列車方面，玩家可以以將軌道“轉”到地下好幾層去，常批評我國地鐵的玩家，可以自行設計看看，是否地鐵的那麼簡單。由於在地面下的工程，如軌道、道路建設、車站與公車站等費用，都比在地面上的工程要來得高，所以除非實在地面下已開發到某程度的擁擠，否則儘量不要往下去發展。遊戲中還有所謂的大計畫與超級計畫供玩家實行，大計畫如機場、港口及單軌電車等重要且範圍廣，是部



市發展不可或缺的建設。另外如新管線、磁浮電車等是向國家事業的挑戰，推廣這些計畫需要豐富的資金；但真正需要的，是財源得往長期計劃的健全之財務系統。因為遊戲頗為複雜，故作者特別設計了一個「練習用簡易畫紙」供初試身手的玩家暖暖身。在該地圖中只有發展的都市，右邊的餘餘也很高，所以即使亂玩也很難破產的。在這個劇本中玩家不能操作公車營運與人規模的計畫，玩家應先在這個劇本中熟練整個遊戲的操作重點，再進入下一個劇本試練。



n4 總共提供了四個劇本供玩家選擇，每個劇本都有其地理特性及都市發展背景。如地圖中有兩個都市被運河相隔，所以要想辦法提供這兩個都市的聯絡管道。在地圖中大部份都是由山地所構成，這時玩家的高架軌道鋪設技術可受到考驗囉！地圖四圍為對已開發都市的再開發，玩家得發掘剩餘的資源好好的利用

玩過運輸大亨的玩家再來玩



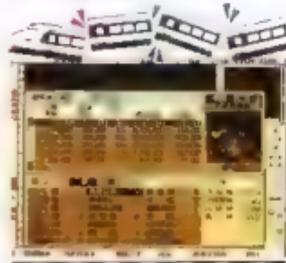
本遊戲的話，一定會大呼受不了。因為 n 4 畫面中的物件實在是太小了，看久了一定會眼花的。如果說高樓大廈建了起來，那麼在人處後面的道路就看不見了；如果公車又剛好來在那裡的話，玩家得用猜的，到底在那一輛的後面？雖然運輸大亨也會有公車被高樓擋住的情形，但因為其道路為雙線道不會有塞死的情況，故即使看不見也沒關係。在畫面方面和運輸大亨比較起來，由於 n 4 的物件太小實在看起來不舒服，所以筆者還是認為前者的物件較為美觀，但在形式上由於 n 4 可以讓玩家擁有關係企業，例如出租樓、公園、百貨公司、公司等物件高達二十種，故在形式上 n 4 較為多樣化。另外一些地鐵計劃如新幹線及子彈列車等，都是運輸大亨沒有的。遊戲中還有股票市場，玩家可以帶著公司的資金進場操作，通常在剛開始時股票的價錢普遍都很低，玩家可以在此時先購入大量

的股票，待股票大漲後賣出賺筆錢。別擔心股票下跌的問題，一定會漲的！股票市場只是遊戲點綴的賣點罷了，對遊戲而言並沒有太大的意義。

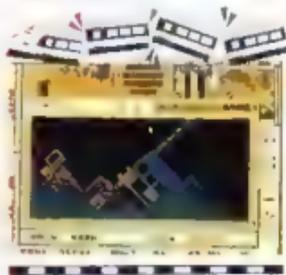


操作方面玩家無法以鍵盤進行遊戲，滑鼠可是本遊戲的必需品，儘管如此，由於本遊戲複雜度很高，遊戲並不容易上手，建議玩家最好將說明書仔細的閱讀一遍再開始玩，否則可能會像筆者那樣，一進入畫面就傻了眼，根本不知道該從何處開始著手進行遊戲。一般而言，遊戲剛開始時，玩家應著重於道路與軌道的規劃，待道路與軌道鋪設完善後，這時可在規劃後的道路旁開始建設商業大樓、住宅大樓及工業區，以增加都市的人口及經濟能力。別擔心工廠的污染問題，在這遊戲中是不考慮工廠的污染效應的。另外 n 4 還提供了畫面擷取功能，可以把精彩畫面存檔，在 SHOW 給好朋友看，這也算是

種成就感的保留吧？



n 4 跟以往的一些交通策略遊戲比起來更為真實，遊戲的參數更多了，雖然操縱起來相對複雜度高許多，對於一些喜愛交通策略類型遊戲的玩家而言，這個遊戲的上市可能是一則福音。但若對於只是想玩玩遊戲，度個無聊的週末的玩家而言，可能就不是那樣了。因為這個遊戲是免費的，若是對於這點遊戲並沒有一定程度功力的玩家們，勸你們還是別玩了，因為這個遊戲難得有熟練人。



群英會審 VER 2.0

COW BOY



遊戲困難度高，也此同類

擬遊戲真實，足供喜歡經營企劃的玩家發揮長才，唯畫面物品太小較難觀看是其缺點。

CYBER



詳實、複雜的設定，使遊戲

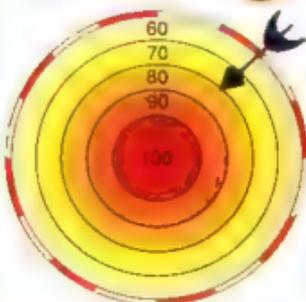
更趨向真實化，美觀的城市建築和運輸工具更讓人樂此不疲地投入其中。

DRAGON



日本相當著名的策略遊戲所

改編，玩者除了規劃交通網路之外，還可以經營各種關係企業，由於架構極為嚴謹，參數也相當多，使得遊戲的複雜度增高。





● 出版公司／光譜
● 本文作者／米克



還記得小時時候玩過的紙上遊戲「幸福人」嗎？（請花有清楚一點，千萬別唸成「性無能」了！繼「大富翁」、「非洲尋寶」之後，這個受歡迎的紙上遊戲也被光譜公司移植到 PC 上，改名為《歡樂幸福人》了；至於玩法嘛，也大致和紙盤的一樣。玩家在一定的積分下，設定自己要求追求的財富、名譽、快樂及學識的價值，先達成目標的人就是勝利者。拜電腦的人容鼠之賜，《歡樂幸福人》也加入了更多的職業、場景和事件，立體造形的建築物在視覺上的效果也還勝



歡
★
樂
◆
幸
福
人

過紙盤的。

遊戲的進行方式可分為「晉級模式」和「休閒模式」兩種。「休閒模式」共有三個地圖，由小到大分別為「新鮮人生」、「遊戲人生」及「奮鬥人生」；可以多人同玩，也可選擇和電腦競賽。「晉級模式」則是由「休閒模式」的一張地圖所組成，每挑戰一個地圖成功，才可前往下一個地圖，而且只能單打。

現在的「幸福人」有一項規則：在一般的方格內，如果兩個人停留在同一方格，則原先的佔有人將被「擠」到公園坐板凳。筆者記得小時候（十幾年前）玩的「幸福人」好像沒有這種規定，但是《歡樂幸福人》有採用此規則。這種規定可以增加遊戲趣味性，但是地圖太小時就不妙了；像筆者玩「晉級模式」的第一個地圖時，由於有「窮對手」，所以常常被推到公園坐板凳。要從公園出來得要擲到雙數點的點數，聽起來好像滿簡單的（二分之的機會？），擲起來可是有點難；筆者當初看電腦連續擲了四次都是奇數點，覺得它實在很肉麻，沒想到自己被推到公園後，連續擲了六次都是奇數！從此每

次玩到小地圖，筆者都只能祈禱自己是最後一個，這樣就可以抽人而不被揀，追著電腦到處跑。



「幸福人」最吸引人的地方，莫過於眾多的職業可以選擇，還有各個稀奇古怪的事件引人發噱；在這方面，《歡樂幸福人》可以說是青出於藍。像職業種類方面，除了紙盤上的大致都有外，還加入了研究所、博士班等進修管道，在大型的地圖中還有醫生、律師、建築師及教師等專門的職業。在紙盤中，如果要從事太空探險或開礦這些職業，除非大學是唸相關科系，否則要支付龐大的入門費，《歡樂幸福人》則提供了玩家另兩種的選擇，接受職業訓練或是考執照。

由於斷及到地圖的大小，所以遊戲並沒有把每一項職業的事件清楚地寫在地圖上，而是利用

象徵性的符號來代表方格的內容，玩家可以利用滑鼠直接點取方格來讀出其中的內容。提到這一點不由得要稱讚一下設計小組，從建築物的說明、人物的狀況到地圖全覽，都設計得非常用心，線上輔助說明詳細到不用看說明書也可以玩，這在國內遊戲中並不常見。



在畫面方面，《歡樂幸福人》採用 640 × 480、256 色的顯示模式。建築物方面則是和《卜耐爾的人生指南》一樣，採用 3D 的造形；雖然這次的建築物比較好看，但是某些似乎是由 3DS 之類的軟體做的，看起來有點「抽象」，不看輔助說明還不知道那是什麼。另外，在突發事件的圖形繪製上，大部份都滿精緻且頗具笑果；筆者個人認為本遊戲的美工表現可能是光譜的遊戲中最佳的一個。

雖然本遊戲在各方面的表現都相當不錯，但是可惜的是太過



注重益智而缺乏策略性，無法像《卜耐爾的人生指南》一樣，讓人有多次挑戰的慾望，由於在遊戲中賺錢很容易（如果真實的世界也是如此就好了），所以玩家會快速破關，就要把金錢的初始設定得高一點，然後多朝能夠加薪的職業邁進，一旦薪金提升到萬元以上後，要達成人生目標就不難了；不過這樣的玩法也會使你失去很多的樂趣，或許對一個益智遊戲苛求策略性有點不合理，但是筆者實在非常希望這個遊戲能有更多的策略性。

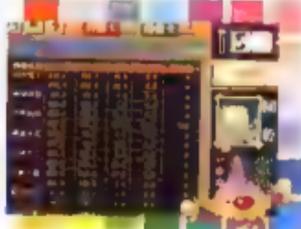


在遊戲進行中筆者也會遇到

一個 BUG：當玩家将電腦對手陷害進醫院後，他必須要擲到八以下的點數才能出院，但是有時候電腦竟然只用一顆骰子擲（這樣一定會小於八了吧？），然後直接經過發薪處領錢，再從在由發薪日數起他擲的數目的方格；不過還好這種情形不常發生，而且對遊戲的進行影響不大。



其實像這樣的益智遊戲最好是三五好友一同較勁會比較好玩，也不較不易玩膩。放假累了，不妨找幾個好朋友或兄弟姐妹一起來奮鬥吧！家裡有小小孩的家長不妨買一套回去親子同樂吧！



群英會審 VER 2.0



光譜將早期的紙上遊戲搬到 PC，玩法中加入了不少的點子，線上說明很詳細且畫面精緻配上有趣的造型，是與友同樂的消暑小品。



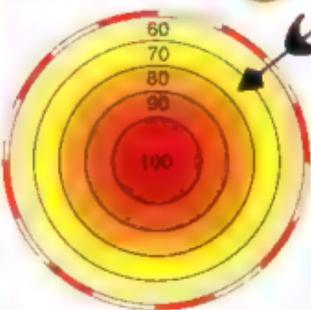
物造型，顯出遊戲保有該發行公司一貫的風格與水準。

CYBER

細膩的遊戲畫面和逗趣的人物造型，顯出遊戲保有該發行公司一貫的風格與水準。



名的紙上遊戲「幸福人」所改編，加上了新的地圖及職業道路後，增添了本遊戲的可玩性；不過在某些設定上不夠平衡，是較可惜的地方。





●發行公司／第三波
●本文作者／劉稼禹



◆在功能畫面中有一個很方便的 JUMP TO 功能，可直接提取進度。

字 宙探險家這個遊戲的主角共有二名：聰穎機智的女艦長艾瑞、熱情脫線的僕人薩爾克。和比著冷靜的半機器人凱西（而玩者所要扮演的，正是在戰爭中失去了自己的身體，只剩下個腦子被裝在薩爾克裡的凱西）。於遊戲的開始，艾瑞和薩爾克使試圖要與你溝通，而所謂的「你」，也必須透過螢幕上的界面來相對回應一番……然後在兩天之後，你們的太空船撞上了龐大的外星船艦，於是 行人便會展開了一連串的調查活



◆這道謎題是對結局的伏筆。



在這艘外星船上，有著相當先進的科技，及死傷幾乎殆盡又巨大如甲殼類昆蟲的某種未知名種族（如薩爾克就曾戲稱牠們的屍體很像是在菜用的龍蝦）。在面對成堆成堆外星人屍體的情況下，好奇心牽引著你們往這艘船的更深處走去。就在大廳上，你們發現了 共有六道（在可見光範圍內的）不同顏色的密門，而每 道門上都有一句無法辨識的文句形式，並以一組益智謎題作為開門的密碼。於是，在你（凱西）的引導下，整個太空船的秘密將逐步地揭開……



◆記憶外星人的文字格式，是解謎的關鍵之一。

話說「宇宙探險家 The Deadalus Encounter（以上簡稱 DE）」這個遊戲，可算是 Virgin 公司在 '95 年最重要的作品之一。它是標準的由遊戲界與好萊塢結合而產生的互動電影式冒險遊戲，並且它無疑是我目前所玩過的此類遊戲中，名列前茅的佼佼者。在剝去了所有精巧的包裝外衣之後，我發現它的遊戲模式自然和「第七訪客」很像。一群人闖進了 個只能進不能出的取境空間，必需靠解開 連串的益智謎題來過關並推動劇情。但是在視效技術上，DE 早已超越二、三年前的「第七訪客」甚

多。雖然在遊戲裡的真人演員只有兩位，但其中的女艦長可是數部知名電影中（如旭日東昇等）的熟面孔 TIA CARRERE 呢，她的表現相當不錯，幾乎令人感覺不出所有的片段都是在要幕前所拍攝的（聽說前陣子在第四台的大地頻道中，還有播出對 DE 製作情形的專訪）。

而演員背後的人功臣，則是本片互動遊戲的腳本。DE 的腳本真的不錯。它成功地將大家所崇拜科技之賜，多變化的場景是可全部透過動態特效來製作的（例如那個假戲的幾部賽車影片中，亦有不少畫面是後製時才「加」上去的）一於是在打破場景數的拍攝成本限制上，編劇的想像空間與視野就變得更易發揮與實現。由於在 DE 中，整個故事的背景是發生在 觀封闭式有限空間的太空船上， 觀封者所扮演的角色是一個半機器人（更正確來說，是由這個半機器人所遙控的探頭值），所以編劇創意又排有許多地方的謎點，是玩者在第一次過遊戲船時所無法顧及的（因為你得很！另外兩個真人主角的互調 起前線），然後在入約探索過五間（黃、藍、橘、綠、紫色）密門後，艾瑞和薩爾克才會



◆不知何故，這裡竟有很多人的屍體。也許都是製作小組的照片也說不一定！

停在太陽的中央休息—這時才是你真正可以好好調養這艘巨大壯麗的外星太空船的自由活動時間。遊戲中所有的謎點都不算難，但有些還真的得蠻細心的才能發現。基本上，已解過的謎題就不會再出現；但因為遊戲的進度儲存方式是以影片片段為準，所以難免在重載進度時可能得重做某些謎題。



◆在這個五光十色的大廳裡，有六道密門的謎題待解，同時也是結局的關鍵之所



◆在這個有點像艦橋的地方，即將會出現恐怖的飛行怪物

遊戲中的介面主要還是以滑鼠來操控，並且在遊戲（影片）畫面上的方向控制，也因其是由 QuickTime 來播放的，而有一些「路障」上的限制。同時，你也

可以按下空間鍵將影片畫面切換至全螢幕的大小來觀看。在我自己進行這個遊戲的過程中，不知何故它曾和我的硬體配備八字相沖（我的電腦在跑 QuickTime 的東西時，經常會這樣）；不過幾經折騰之後至少 DE 能夠正常執行。除此之外，遊戲中倒還真有一些不細心的小錯誤，（若遊戲偶爾沒消乾淨不算的話）例如在後來進入綠色或紫色的門之後（記不清了，反正是非紅色的就對了），再出來時，所播放的那個門竟然是紅色的等等，正所謂「不連戲」是也！所幸，這些小細節都不致對遊戲造成任何不良的影響。



◆在外星人的手術室裡，也同樣會有恐怖的氣氛

或許有些人覺得互動電影式遊戲的挑戰性不高，其原因部分出於它們可直接藉由播放影片檔的方式而事先得知結局。所以呢，在 DE 的「三片光碟」的所有檔案，都以「消音/影」的手法來處理（即改成隱藏檔是也。其實真要直接播放這些隱藏檔的影片，也是很簡單的）。另外在本遊戲設計的蠻有趣的功能畫面中（

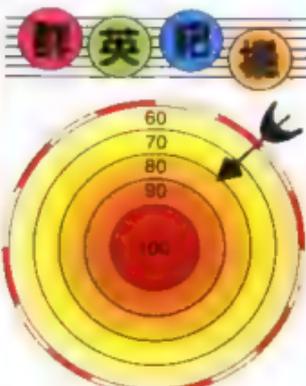
每種選項功能都將由一個像花苞似的東西「吐」出），有額外的精彩畫面欣賞、音樂/難易度調整（分低、中、高三級，以決定每道密門上的解謎數），及簡易提示等等可供玩者選擇。

基本上，我不覺得 DE 是個很棒的冒險遊戲；但卻是部蠻好看的科幻互動式電影（儘管它的劇情不甚嚴謹）。其中有些細節如經常成事不足敗事有餘的薩爾克在危急之時，仍會冒險去救他所贈禮的艾羅，或是艾羅和凱西之間有深埋的情誼，而欲在任務完成後找回還原他的說話能力等等，都是很動人或令人會心一笑的場面。相信對方動式電影有興趣又很愛看電影的玩家，必定能和我一樣，從 DE 中得到不少的樂趣。但有一點要提醒的是，在這個僅能在 Windows 下執行的遊戲，仍然是全程英文配音而無字幕的，並且在少數幾個地方還必須配合主角的日語指示去做，所以對英語有障礙的人，最好先有心理備。



◆男、女主角的表現相當好，不愧是好萊塢的知名演員

群英會番 VER 2.0		
<p>COW BOY</p>  <p>電影與遊戲界攜手合作的互動式解謎冒險遊戲，高知名度的真人演出，立體科幻的遊戲背景，足以滿足喜好動腦的智囊型玩家一玩。</p>	<p>CYBER</p>  <p>用耳朵注意聽：花腦筋用力想：再睜大眼睛慢慢欣賞，是進行本遊戲的三大要訣。倘若真的無法順利解謎，利用 QuickTime 觀賞光碟內的 MOV 檔，亦相當精彩。</p>	<p>DRAGON</p>  <p>以真人演出的互動式遊戲，在感覺上像似一齣可讓觀眾決定劇情的電影，在整體的聲光效果上頗為出色，不過在冒險成份上就略顯不足。</p>



遊戲獵人



●出版公司/九 藝
本文作者/米 克



去年 Microsoft 宣佈：不再開發新的 DOS，而將以 Windows 95 作為新的作業系統；這項決定說明了作業系統市場的競爭激烈，也為遊戲界帶來 1 人的衝擊。而對著年底 Windows 95 上市日期的接近，國外公司紛紛都推出能在視窗上 RUN 的遊戲來因應，減少自己可能受到的損失；倒是國內的廠商都很奇怪，每間都沒有很大的動作，似乎大家都在「以不變應萬變」。不過最近九藝公司終於打破比獸，推出一套 FOR WIN 的遊戲——《星際大亨》。



《星際大亨》是一套類似「大富翁」的益智遊戲。故事的背景設定在未來的世界，宇宙在龐美爾艦長的整合之下終於統一。但是好景不常，由蓋德星所引起的強烈磁暴席捲整個宇宙，造成了各星系的毀滅破壞，也使得宇宙政府崩潰瓦解。玩家扮演的，則是已有相當資產的實業家，要趁此機會購買受損的行星，建立自己的殖民星團。

遊戲的進行方式和一般的「大富翁」遊戲相同，玩家可以選擇單挑電腦或者和家人朋友一起玩。雖然有 8 個人物可供選擇，但是屬性感覺起來差異並不是很大（輪到你使用的時候運氣變差，電腦用的時候運氣就會變好）。地圖方面則提供了擬真星圖、大空星圖和銀河星圖一個，不過星球的名稱、狀態並沒有很大的差異，並不會給人帶來多大的新鮮感。一般大富翁的前進方式是採用擲骰子來決定，本遊戲則是採用轉「星際輪盤」的方式。

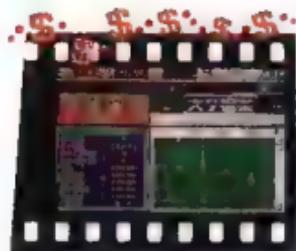


雖然輪盤：最大的刻度只有十格，但是加上零格和回轉的刻度，使得前進的變化更多樣。

和一般大富翁不同的地方，在於《星際大亨》並不提供存款的功能，而以信用制度來讓玩家做短期的透支。如果你不習慣把大堆的現金帶在身上，那麼投資股票和期貨都是不錯的選擇。筆者認為本遊戲最好的設計，是股票和期貨隨時都能自由買賣；雖然每次買賣都要收一定比例的手續費，但是玩家卻能夠充分享受到低買進，逢高賣出的樂趣。

玩《星際大亨》如果單想要靠建設星球、收取過路費而獲勝，可能要花上一段不短的時間。雖然設法努力蓋很多過路費巧門的星球，是使敵人倒閉的唯一方法，但是在那之前，你也必須有很多的錢，否則怎麼建設星球？如果要快速致富，投資期貨是更好的方法。通常期貨上市的價格就是它的基本價，就算跌價也不會跌得比基本價少太多，所以不必擔心會跌太多；而且期貨總是漲多跌少，每次一漲都有可能漲數十點，比起股票好賺太多了，每天去盯住期貨的價格，包你很快就發了。

談到這裡，筆者發現本遊戲中對手的 AI 比一般的大富翁好上很多。有些對手會在使用兵器的寶石之後大量地買進股票和期



貨，有些則會在大量購買股票和期貨後，利用長紅的寶石來使自己的財產暴增；更天壽的是有些對手會在你買了很多股票後，突然使用長黑寶石讓你措手不及。如果股市呈現崩盤的趨勢，他們也會迅速地脫手，使損失降到最低，這比一般人富有的對手都把股票當成是裝飾還要風害很多。



雖然遊戲中也有很多事件，但是「笑果」不大，而且對玩家的影響也很小，感覺起來娛樂性並不如其他類似的遊戲。遊戲所附贈的兩個外掛遊戲——「打擊星艦」和「星際監獄」，在遊戲中

的賭城等地點也可以玩到。筆者在逛了多次賭城之後，發現了個滿有趣的情形：每次寶盞時，1 號獲勝的機率約有七成；1 號、2 號或 1 號、4 號獲得一、二名的機會有三成，在此提供給想要撈一票的玩家。

由於在 Windows 的系統下，《星際大亨》的圖形也顯得較為精緻；但是由於背景圖案太暗了，加上通道設計成管狀的，使人乍看之下會以為這又是一個「X X 水管工」的遊戲，希望以後如果還有類似的遊戲時，能注意這一點。在音效方面，《星際大亨》在各個地點及事件都有不少的語音；而相形之下，音樂部份就顯得單調而貧乏，連筆者這雙不挑剔的耳朵都覺得音樂表現不盡理想。



如果要提到《星際大亨》最大的缺點，大概就是「慢」吧？連在 486 上面執行，從進入到可以玩都要等上好幾分，在 386 上

的玩家不就要等到哭出來了？另外，在切換選項或人物女神時，也時常會有延遲的情形發生。筆者也玩過幾套國外的益智遊戲，但是沒有一套慢得這麼誇張的。

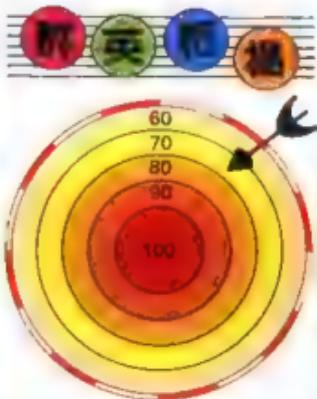


整體看來，《星際大亨》並沒有什麼人 BUG，而且 AI 也比國內一般的大富翁遊戲高，但是可惜娛樂性低了點；如果單單的計價法則能再簡單一些，相信會有更多小朋友喜歡玩吧？如果你想玩個稍有挑戰性的益智遊戲，而且又早已「習慣等待」，那麼《星際大亨》可能是個不錯的選擇。



群英會番 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 <p>遊戲裡搭 UFO 飛，大富翁跑到太空進行買賣，點子不錯，而且是在視窗系統玩，加掛兩個小遊戲更有個回票價之感。</p>	 <p>在同類型的產品中，表現還中等，但由於 Windows 系統，因此在速度上明顯地比一般 DOS 底下的軟體還要慢很多。</p>	 <p>以未來為背景的大富翁類遊戲，是目前的少數支援 Windows 系統的國產遊戲。基本上遊戲整體的架構都還算不錯，但由於一些設定上的偏離，導致遊戲的娛樂性降低不少。</p>





●出版公司／松 崗
●本文作者／四元槌槌



前陣子才玩過好些「三國熱」效應下的 Game，包括「富甲天下」、「三國志之牌戰風雲」、「爆笑三國志」以及「雄霸天下」等等，這回拿到松崗公司推出的這部「嬉笑春秋」時，原以為又是這股「熱潮」下的產品，著手進行遊戲後才發現了許多不盡相同的地方，雖然繁體畫面乍看之下相當類似於光譜公司的「富甲天下」，但它的事件安排、作戰方式卻有其獨特之處，結合了大富翁棋盤與策略遊戲特性，遊戲創作群因此稱它為「策略棋盤」，咱們就來瞧瞧它到底給玩家們帶來了什麼樣的內容囉！



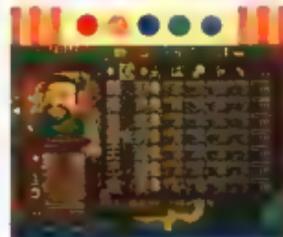
「嬉笑春秋」的劇情簡單扼要，因「祝融」與「共工」兩神交惡，在凡間明爭暗鬥弄得面目全非，當他們發現錯下大錯後才以「乾坤逆轉大法」來恢復原狀，不料此舉卻使得凡間時空混淆，各個时代的英雄好漢同時群集，為人間掀起了「一場浩劫」……玩家即扮演遊戲中十四個著名君主之一，帶領旗下武將攻城略地以完成大一統任務，可在開始遊戲時選擇秦、唐、明、朝政國之一來進行，遊戲並提供多人共玩模式，最多可有六人同樂哩！



遊戲進行方式一如大富翁式棋盤遊戲般，以擲骰方式輪番移動，不同的是它將賭場、武器、道具店等地點以及天災、人禍等

事件的發生，皆採用擲骰方式，在決定移動步數時也同時決定將發生之事件或出現之地點，這種「創意」使得遊戲不可測機率大增，您無法像以往一樣靠賭場的「L.S.大法」來一夜致富，更會常常無法順利採購想要的武器或道具，另外，在各城間移動時，只要移動步數尚未用完時就還可以「悔棋」，您可以回到上個地點再選擇其他方向移動，這固然方便了玩家可以每次都作出最好的移動考量，卻也使得電腦控制下的人物經常不能明確決定而四處「晃來晃去」，重覆來回了好多趟，浪費不少時間等待。

「嬉笑春秋」整個遊戲過程均以滑鼠來操控，層層圖示的相





令選擇與操作方便，但存取進度檔未能標示時間或地點，常讓健忘的玩家頭痛，若是要猜猜下次的進度是哪一個，似乎麻煩些，而說明手冊裡內容錯亂、缺圖頗多，玩家得自行去查閱 Read Me 檔才有較正確而詳細的說明，這是筆者頗不滿意的一點。「嬉笑春秋」的作戰方式迫於戰略遊戲，只能從領地中派遣武將攻打相鄰的敵城，或以多數兵力進行圍城戰，此一方式在以解放決定移動步數的前提下似嫌不便，反不如遊戲一開始便盡量多佔領城邑後，隨著對手在不斷繳交賠路費下無法負擔而漸地賠償的方法來得有效，遊戲中有許多讓將領

配備的武器，道具名目更是一大堆，卻在遊戲進行中派不上用場，就是因為前述的軍事因素使然，筆者就曾經在未替將領換過武器，未使用過道具，甚至未曾發動過戰爭的情況下統一天下，夠荒謬罷！也因此，造成了遊戲原來豐富的構想給抵消奉中，可能會減了不少「窮兵黷武」的樂趣。



再看君畫面上的表現，人物造型如 Game 名「嬉笑春秋」，均以幽默惡趣為主，看解析度不高的情形下算是挺生動的了，年度看過的「最多領地」、「最多金錢」、「最多兵員」的君主和最多「會河」的將領場面頗具

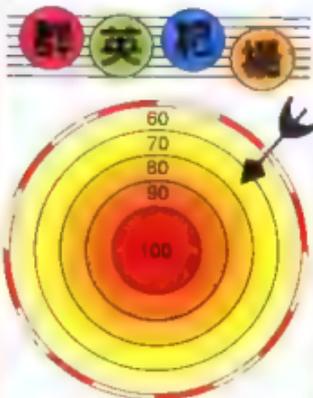
娛樂效果，片頭動畫及關於遊戲的人物介紹還好，統一的結局畫面卻存半多了，令人有敷衍了事的感觉。背景音樂簡單調些，但遊戲進行的時間不長，應該也是夠了，您如果細心的話還可以發生每個君主都有各自不同的背景哩！



整體而言，「嬉笑春秋」有著豐富構思及設計，卻沒能將之完全表達、發揮出來，使得遊戲內容略顯枯燥而令人惋惜，您可以在玩膩了一堆大軍頭的 RPG 等 Game 之餘試試這部「嬉笑春秋」，也許能夠博君一笑，輕鬆一下囉！



群英會稽 VER 2.0		
 <p>COW BOY</p> <p>另款開 古人玩突 的大富翁 式遊戲，玩法設定上較為奇特，手冊說明並不甚詳細對剛入門的玩家來說，可能會造成不少困擾。</p>	 <p>CYBER</p> <p>Q 版的 人物造型 頗富趣味， 戰鬥方式也獨樹一 幟，但遊戲的安裝時間， 以二片 5 吋磁片量來講， 似乎有點過長囉！</p>	 <p>DRAGON</p> <p>類似「大富翁」的 棋盤策略 遊戲，人物造型頗為可 愛逗趣，但由於設計上 有些小缺失，導致遊戲 過程有些冗長枯燥，算 是較可惜的地方。</p>





● 出版公司 / 傑誠資訊

● 本文作者 / 葉曉嵐

正義的神族之主神嚴帝在把魔族打敗時，發現了另「邪惡的自己」。黑暗神嚴帝，而把斬妖除魔的希望寄托於神魔之外的人間；記錄神魔大戰的神示錄因而保存於神殿中，當魔族入侵神殿搶奪神示錄時，學生身份的主角在眾人（設計者？）的期望下，扛起了砍殺魔頭的重責大任，開始進行他的正義之旅……



看了上文劇情的簡介，玩家是不是有熟悉的感覺，與去年佳帝安所出版的魔武王在情節上可說是異曲同工之妙；魔武王是正反派兩位魔武王大戰，玩家扮演正的魔武王挑戰黑暗的魔武王，而本遊戲則是找了一個第三者讓玩家扮演，故事同樣是黑暗與光明之爭，這是兩遊戲相似的有趣之處。當然在其它方面，兩遊戲有許多不同的情節，讀者可別把兩者混在一起（而其中兩者不同或相似之處，會在下文談到）。

進入遊戲主畫面後，製作公司將一些主要人物劇照重視的秀



給玩家看，算是較新穎的開場白。故事的劇情也因玩家不同的選擇方式，而有不同的情節發展，設計者似要讓玩家玩此遊戲時，有種身歷其境的寫實感；遊戲的場景畫面也是朝此方向追求，像天空的雲朵、大洋中的海水，就將其設計的栩栩如生，宛如真的一樣。玩家對一、兩年前遊戲界頗具知名度的魔法門系列應還有映象，本遊戲的玩法上與其相當類似，都是採用複式路線的方式進行，玩家在掃蕩妖魔或是尋找「奇蹟之石」、「天照耳飾」……等特殊物品時，並無一定之順序限制；常常要到一些礦坑你必須到廢墟找到皇家之船，或是到創世之洞獲得飛空艇來代步，遊戲並無設計其它變通的方法，使其玩法上顯得較為單調，不像神州八劍可以用造橋、跳躍或飛行等法術來渡河，魔法門可以靠渡船、學習法術等來穿越河流；走法上如能設計的更高變化，相信玩家對遊戲會予更高的評價。而遊戲的視式玩法倒是一不錯的設計，讓玩家有不同的選擇，像項山廟的水怪、依達村的樹妖……等并非必要劇情你可以隨你的喜好選

擇要不要幫村民的忙，不過最好還是把這些怪物解決掉較好，因為可以獲得不少的經驗值及金錢，而且以後你去找樹妖（即世界樹）時，牠還會送你活命的世界樹之草，此種設定如能再多些相信遊戲會更有看頭。



至於遊戲的迷宮設定感覺上則有魔武王的影子，如忘念塔中的迷宮造型，走法與魔片中的瓦童之塔或樂樂似的，而絕緣村遺大石塊阻礙與魔片中的隱者村之洞窟封口如出一轍，另外穿高軟層洞窟到達神殿初遇BOSS魔獸，主角被饒一命，與魔片中在迷惑山洞中遭遇魔武王法帝斯的情境也很相像，當然遊戲的玩法及變化比魔片增強許多，畢竟晚了半年的時間才出，不比魔片強的話那還會有玩家支持。





本遊戲是屬於較傳統式的角色扮演類型，冒險隊伍的成員會隨著遊戲的進行而增減；不過像在紅洞中遇到結界必須犧牲一名隊員的設計，個人較無法認同此種作法，為甚麼不設計為某一對員為使大伙脫險而自動的犧牲其生命，這樣的情節是不是較感性。在戰鬥的場合上，除魔頭及水妖等特定怪物是在固定地方外，一般怪物是採用隨機方式出現，此種設定之好壞隨人而異，喜歡練功的玩家覺得砍殺怪物蠻有成就感，不喜歡的人認為是在浪費生命而且很煩，以我個人來說就很不喜歡此種遊戲方式，尤其有些重要關卡皆有大魔頭在那裏把

關，光是花在磨殺的時間就佔了大半；不過遊戲中有一較人性化的設計，當你的隊伍全體陣亡時，會被送到神職人員那裏，而且你的主角是不用醫治的，有了此項功能你就可以有恃無恐的與怪物周旋，而不用擔心打鬥失敗忘記存檔。在戰鬥技能方面，雖有高達六十幾種的魔法及十幾種的秘技，但使用之時感覺差不足很顯手，一來是魔法經過設計者的生花妙筆，從名稱上原本與其效用無法連接；另一原因就其魔法使用還是時常發生無效或失常現象，且花費時間較久，尤其隊員等級高時打得好慢，倒不如買好一點的武器配備按住空白鍵三兩下就可結束打鬥。而一些補助攻擊的魔法在施法後，其功效並不似像仙劍奇俠中的天罡戰氣那樣明顯，也讓我懶得去使用，如果玩遊戲的樂趣是在於過關解開謎題那種成就感，本遊戲並沒給我此種感覺，像砍完樹妖解救村民後，要不是在後來再遇到時，樹妖會給主角世界樹之葉作為獎勵，打倒妖除了增加經驗值外



就沒感受到甚麼成就。



本遊戲的繪畫風格雖說想走寫實路線，不過為求配合玩家的硬體配備，其色彩的使用上明顯減低不少要求，故玩家只要具有 286 以上機標及 VGA 顯示卡，580K 可用記憶體與 30MB 硬盤空間就可 RUN。透明色的使用佔整個遊戲比例非常重，可能是美工人員的特殊偏好，也算是遊戲的另一特色，不過使用人過頻繁，特效感受減低很多。另外像魔法施用的結果，並沒有真正在畫面上展現其實體力來，可惜那些花費在魔法設定的時間；如果能在美工及企畫設定上再加強些，相信遊戲會比現在更具賣相，炎魔騎士團在第二代還能大賣特賣，其華麗的美工及擁有良好的企畫設定可是占了很大的因素；如果你是一個遊戲新手或是不要求華麗炫目的畫面，則本遊戲倒是一個可以選擇，因其玩法簡單、打鬥也不難，不會讓人「天吃下飯只為解開謎題那種事情發生。

群英會毒 VER 2.0

COMBOY



傳統的神魔戰鬥故事，法術施用較缺乏華麗效果，打鬥設定不難，初級玩家可以試試。

CYBER

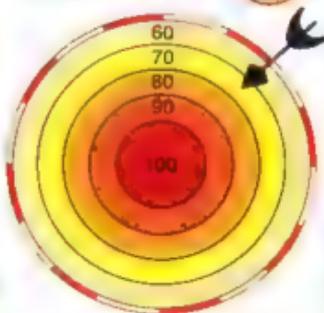
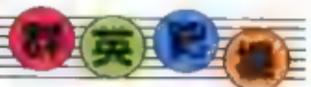


遊戲中多項設定，有不少同類型遊戲的影子。使用大量動畫的戰鬥場景、怪物、背景看來則動感十足。

DRAGON



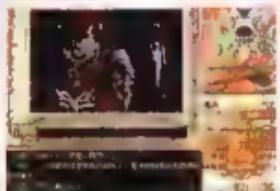
正統類型的 RPG，在畫面的感覺上並不是很突出，而且戰鬥及練功的平衡性也調整得不是很好，劇情並不難。RPG 的兩入門者可以試試本遊戲。





● 出版公司 / 天堂鳥
● 本文作者 / 楚雲

本遊戲與光明聖使團一樣是由天堂鳥公司代理改版的 98 遊戲，與「光片」類似的是都是 H 遊戲；故事是以連德帝百王國的公主長大成人，國王為了選取理想的駁馬爺，設立了個理想男人養成迷宮。我們的主角（就是玩家所擔任的角色），誤打誤撞的情形下成為第一千位的報名者之後，受公主的言詞激勵重新勇氣展開冒險。



玩家玩此遊戲的目的如純為觀賞某些特殊畫面，可能會失望，雖說每次與戰鬥 H 姬都會有精彩鏡頭，但就其 H 畫面的構圖與天堂鳥之前出版的光明聖使團比較，個人感覺上是精細程度差好多；不過整個遊戲會比「光片」更耐玩及更具難度，而遊戲主題既然是男人養成，其劇情所表現出來可說是名符其實；內容之黃是遊戲中少見，非常露骨敘述男女之愛，甚至動作情節都濃得化不開，宛似在看一本黃色小說；筆者個人雖非衛道人士，不過總覺得此類遊戲的色度走向好像越來越低級，遊戲公司的台版則似越來越愛出版性愛描寫



的遊戲，難道做遊戲者沒考慮此類遊戲對青少年心理的影響有多深，如有一天你那讀小學的子女也拿遊戲中的劇情，在現實生活中體驗一下，不知你心中會有甚麼感受？

遊戲的構圖約分為場景及人物造型兩種；場景的畫法在語言及伊岸羅設方面有極大的差異，迷宮的畫法不僅較為簡陋且某些場景比平常畫面更小，像主角與費茲面對火之惡魔時，其畫面約為螢幕的 1/6，而一些 H 鏡頭或是場景圖則有 2/3 ~ 1/4 螢幕大小，設計者明顯的是在忽略遊

200 的 16 色方式顯示。

食物在一般遊戲的設計中較少被列入，就算有此設計，一般來說對主角的影響也不大；不過在本遊戲中食物的攝取倒是佔有一重要地位，除了保持體力及增加卡路里的攝取外，你每人都要到小樓食堂報到用餐，空著肚子遊戲可不會讓你進去迷宮冒險，而且你最早的冒險裝備還是小樓幫你裝備的；而食物的烹飪，食法的描述較一般遊戲詳細，在本遊戲中也算是人特色，共分單點、簡餐、定食、滿漢全席四類，全部加起來總共有 16 種食物讓你選擇，遊戲設計者大概是個美食家，把一些平常普通的食物敘述的美術美奧，日本人嗜食生魚片，故餐館的招牌菜就以此為號召，其他食物的烹飪食法也是採用日人的習慣，從這裏玩家可以對日本人的飲食文化可略知一二，算是玩此遊戲的另一收穫。



戲劇情而突顯 H 的部份。人物及怪物造型上大部份都畫的不錯，且怪物會隨著關卡不同而變化，這雖非創舉，至少不會讓玩家感受到不協調的情形；遊戲中畫得最細膩的部份應該是在每關的戰鬥守護者，因為是日本 98 改版的遊戲，故其解折度與國內所慣用者不同，其畫面是以 600 ×





接著我們來談遊戲的一些相關設定。主角的屬性中以體力及鬥志最為重要，體力代表生命力，沒有體力就 GAME OVER 了，沒有鬥志主角就無法戰鬥；而其他的屬性如卡路甲、自信值、疲勞值等都會影響主角的戰鬥能力，但是只要你的等級夠高還是可以將敵人 K 死，筆者曾以十角 19 級時卡路甲為準與怪物戰鬥，雖然耗時甚久但還是將其幹掉（此法不值一試，因每打怪物，卡路甲就得再從新提升）。遊戲畫面的現實感還不錯，除之前所提外，對話選項、物品圖及狀態顯示一清二楚，比起一些遊戲的選單方便多了。



主角主要以小鎮、草原、迷宮等一個地方來進行其探險生活。

遊戲雖然是以單線方式發展，但部份情節上則是會因玩家的決定而有不同的結果。像在第二層迷宮遇到高廷藏總帥時，選擇接吻與不接吻結果差別很大。



遊戲的劇情場景在設計上製作公司是頗費心思，在整個男人養成迷宮中共分五個主關及一個附關，而其關卡的劇情人候設計富於變化，在每個關卡皆不同；如第一關為兩關，此關的場景畫面則充滿河水、橋樑，解謎過關的關鍵就在於幫莎拉找到情人和尙的內褲。在第一關是炎熱而熱的火湖關，過關還得靠前一關的兩女幫忙，第四關則是利用第四關的牆壁來進行，此設計方式不僅節省遊戲製作，也讓人有一新耳目的感受。



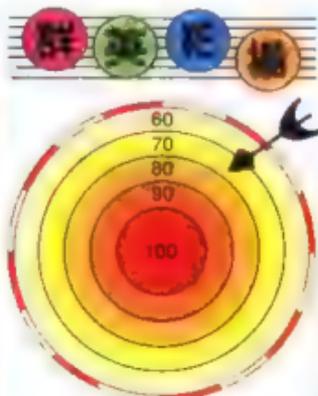
在遊戲的戰鬥方面，怪物出現的強弱、種類是採用隨機形式，因為一開始主角的武器配備是木杓及中華編，對敵殺傷力不強，有些怪物以空手博鬥反而更能其效；而有一些特殊的怪物就得靠特殊的武器來解決，如白色的史萊姆就得靠火攻才能見效，為了找火遊戲就可自然衍生出許多情節來，設計上比起國內有些遊戲內容更豐富化，不用靠怪物設計的很強來延長玩遊戲的時間，遊戲之劇情及趣味性也較強，國內劇情企畫的原創力較差，筆者認為而續戰式教學的模式有相當關聯，設計者實應多參考外國的遊戲以提升自己的水準，俗話說他山之石可攻錯，多學些別人的優點總不會錯的。



總結整個遊戲來說，遊戲有劇情設計、美工構圖、戰鬥設定都表現的不錯，比較令人反感的的地方是，遊戲的整個重點就在性愛！打轉做文章，讓人真是怕受不了，除此之外，遊戲中出現數個明顯的錯字，給人一個製作不嚴謹的感覺，希望以後發行的遊戲不會再犯此毛病。

群英會 VER 2.0

 <p>遊戲情節 對性愛著墨過多有害青少年身心，除此之外遊戲的設定、繪圖方面倒是設計的不錯，喜歡 RPG 的成年人不妨一試。</p>	 <p>CYBER</p> <p>以「男性」為養成對象的遊戲，頗有新鮮之感但過於露骨的對話內容，對於年紀尚小的玩家，應會有負面之影響。</p>	 <p>雖然這個遊戲的劇情屬於低級的限制級，但是在其它方面則不遜於一般的 RPG，如果已滿 18 歲的玩家，不妨試試本遊戲。</p>
---	---	---





● 出版公司 / 軟體世界

● 本文作者 / 徐國振

阿拉丁傳奇



自從筆者從軍報國以來，已經許久沒有時間完整地玩完一個「角色扮演」(RPG)了。回想以往在「巨蛇之島」(Serpent Isle, 創世紀七的續篇)、《異教徒世界》(Pagan, 創世紀八)奮戰不懈、挑燈夜戰的往事，好的RPG真的是能令人陷入「另一個世界」的魔力呀！言歸正傳，這次評論的主題「精靈的魔咒」，是否稱得上是優秀的RPG呢？是否值得掏錢包來購買呢？以下評論筆者針對本遊戲發展做客觀的陳述，最後再提出筆者一些較主觀的看法供讀者參考。



提到「阿拉丁」(Al-Qadim) 這個名字，大家第一個會聯想到的不外乎是神燈或美麗的公主吧！本遊戲中的阿拉丁是阿拉伯富商之子，雖然衣食不悉，卻一心嚮往危險刺激的海上

生活，於是追隨「海盜大師」(Master Corsair, 似乎比 Pirate 要高級許多的封號) 辛巴 (Sinbar) 先生學習機智與勇氣，阿拉丁一心嚮往親愛的公主卡拉 (kara) 證明自己的能力，終於到了最後關頭，辛巴決定測驗阿拉丁的能力，如果他都能通過，就可以獲得「大海盜」(Corsair) 封號風光地回去迎娶公主，遊戲就從這兒開始了...



已覺得這真是老掉牙的情節嗎？不過如果您有仔細閱讀說明書的好習慣，就會發現到一開始的故事介紹竟是以「精靈的祝福」(Genie's Blessing) 為標題，內容描述精靈主宰與女神的對話，筆者第一次看原文時是一頭霧水，後來遊戲玩到某因地力卡住了，再回頭去細看其中的故事

，才恍然大悟，這種不以第一人稱描述故事背景的手法實特殊的，已經購買本遊戲的讀者不妨細細品味一番，可以更融入阿拉丁的世界。



接下來是時下玩家十分重視的視覺與聽覺效果，老實說，筆者當初看到本遊戲畫面，實在很不想玩下去，因為和一些經典的RPG(如創世紀七、巫術七)相比，真的可說是不見其頭。另一方面，本遊戲在音樂、音效表現上則算是可圈可點，由於支援GM音源+聲霸卡的變本模式，雖然樂曲不多，但大體上表現出阿拉伯神秘浪漫的氣氛。在戰鬥時的刀劍聲、怪物咆哮聲都頗具效果；當然，本遊戲的圖形也並非無是處，當你玩到遊戲較後期的階段，會看到一些巨大的邪惡生物(如：雙頭怪 Ettin，

以及十分龐大的精靈之王如 Gu bishbuskin、Beys 等) 動作還挺靈活的, 可能跟本遊戲在「保護模式」(Protectoid Mode) 下運作有關吧?



在操作界面上可說是相當便利了, 滑鼠右鍵代表行走, 左鍵表示動作鍵 (Action, 如揮劍、交談、開箱都算), 遊戲程式會自動限制玩家做特定的行為, 例如你在城內就不准揮劍砍人, 在寶箱前按鍵就表示開箱子, 不會將箱子砍破, 對於 RPG 初入門者稱得上是不錯的設計, 但對於一些 RPG 老手可能就不太適應了, 有束手縛腳的感覺。不過在操作性方面, 有一點是筆者相當欣賞的, 就是「動作時間」因素加入的設計, 在遊戲畫面上有一個藍色菱形寶石 (註: 一開始只有一個藍色寶石, 因為主角 Level 還不夠高), 在戰鬥時, 當你按住滑鼠左鍵時, 就會亮起

一個寶石 (呈金黃色), 按得再久一些, 便會亮起二個寶石, 接著亮三個寶石, 便可施展出 360 度迴旋攻擊的絕招, 這種類似大型射擊遊戲 (如 R-type) 的豪華能源設計, 在電腦史上可說是頭一遭吧! 也許以後的 RPG 還會加入如「快打旋風 (Street Fighter)」的多重疊組合設計呢!



娛樂性如何? 一個遊戲即使聲光效果再好, 卻不能令玩家有置身其中, 樂在其中的感覺, 就不值得購買它了 (不如買 Video CD), 筆者耗了二週努力玩完本遊戲的感想是, 還蠻好玩的, 特色在於有點難又不令人厭的解謎、機關, 很多提示在對話中可以發現 (只要你有點耐心), 可惜在即時戰鬥方面, 怪物的 AI 嚴重低能, 常常會集體發呆, 站在原地不動, 此時只要多仍幾顆石頭就可以幹掉好幾個了, 在衆

多 SSI 出品的 RPG 中, 本遊戲算是很不重視戰鬥類的 RPG 了。



結論: 這是個適合 RPG 入門者與空閒時間不多玩家的小品 RPG 遊戲 (註: 並非指遊戲規模不大, 而是指其段落分明, 每個段落耗時不多), 也適合想學英文又不想寫太多字的玩家; 但如果你是「AV 狂熱份子」(只玩魔法飛毯、銀河飛將 II 等聲光一流的遊戲), 筆者不建議你花錢在這個遊戲上面。



群英會審 VER 2.0

POW BOY



遊戲洋溢著阿拉伯異國情調

, 色彩明亮鮮艷, 遊戲步驟輕快流暢, 國內出版雖較慢, 但與自製遊戲比較仍是上選之作。

CYBER



雖然遊戲在國外發行已有一

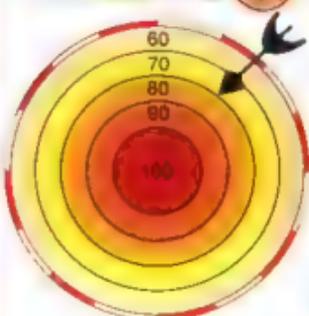
段時間, 但遊戲整體的製作水準講是不輸給國內一些號稱大製作的遊戲。

DRAGON



聲光效果並不算很好, 不過

在劇情解謎及介面設計上, 卻頗適合剛入門的玩家, 屬於一個令人輕鬆的夏日小品。





●發行公司：第三波

本文作者：劉稼禹



這就是你將駕駛的高性能越野坦克。

現在，地球的命運將操縱在你的手中。在一個無人的荒島上，突然出現了一股來路不明的輻射能量，並且還在擴張、增強中。而您——玩者——正被直昇機傳送到這個太平洋的孤島上，要駕駛著最新型的坦克（KRAWLER 1000）在島中查明真相。在坦克車裡，有非常先進的數種裝備，其中包括衛星通訊、分析儀器、導向裝置、自毀裝置、和武器裝設（飛彈、雷射、和毒氣）等。而授命予你的將軍也會



這個神秘的地方有許多用途不明的大箱子。



不知道在太平洋的小島上，為什麼會出現埃及的壁畫。

不時和你聯絡，以告知你島上的最新狀況。

在這個島上，大致可分為一區，其資料分別存放在三片光碟上面。雖然 SVGA 的畫質蠻細緻的，但影片播放的範圍上還是那一小塊，並且僅有極少部分是由真人演出的。在行進時，因為有 3D 動畫的限制，而有固定的路線，並且左轉、右轉的方向還不是特定角度（這要看 KRAWLER 1000 高興），所幸走過的地方會在螢幕右下方的地圖上以紅點標示出來，不然在經過幾個傳送點之後，早就迷路或掉到海里去了。基本上玩者多半是從顯示幕上觀看外面的景物或用分析器偵測可疑的物品，只有在特定的地方才能使用機械臂來做些小事（像按下某鈕、拾起某物等

等）以解開謎題。

當然，在島上閒逛時，不免會遇到一些怪物的襲擊，這時也就得使用坦克中所配置的武器來殺死他們。不過可想而知，坦克上所能承載的武器數量是固定的（飛彈四枚、雷射一枚），也就是用完了就沒有了，所以一定要非常謹慎地使用才行。還好這些怪物都是在紅點出現的（此外還可靠生命形態指數和硬碟讀取資料的延遲時間來判斷），因此只需多練習幾次就能讓牠發覺命。不過呢，似乎在使用第二片光碟時是不能儲存進度的，這點玩者得特別注意，免得一失手成了古恨……同時，您最好還是刻意繞過一些有怪物的地點避免過度使用武器比較保險。除了有武器的限制外，本遊戲的困難度並不高



在這個神秘的小房子前有一塊寶石，不知到底有何作用。

，有時甚至在路上碰到了外星人也不會怎樣。不過程式仍在遊戲進行時提供了「種難易度供您選擇：60分、90分、和120分。60分不是指所經過的範圍較小，而是指在60分鐘內要找出島上的重要秘密，不要搞錯了。如果你未能即時在時限之內找出



這些風符石平均分散在島上，得找到才行。



這裡有很多的死人骨頭，看跡相是死於非命。

島上的真相，那麼這個島就會爆炸，而地球也將隨之毀滅（如果自行引爆自毀裝置也是一樣）。

雖然遊戲中的3D畫面場景做的不錯，有叢林、有海邊、有



島上還有一些淺潭必須涉水而過。

停機坪，還有小迷宮等等，但很多地方都是好看而沒太大作用的。例如在機體內的牆上還有許多埃及風味的壁畫，也是只能看（分析）而沒有太大的實質作用。雖然如此，為了要能在島上順利地蒐集到必要的幾項物品，玩者最好還是乖乖地進行地毯式的搜索吧。另外在畫面上還有一項「MANUAL」功能，可告訴你面板上的各部分各有什麼作用，這方面好用的。可惜程式仍有臭蟲，有時會有一些假解飛留在螢幕上面。



如果任務失敗，整個地球都會毀滅。

有趣的是，當您在結束這個遊戲的時候，程式會提供一個小小的轉輪遊戲讓您試試運氣。如果畫面中的「一張圖片都轉到外星魔王的話，把螢幕上的資料檔案再用印表機印好寄出，就可以得到該設計公司的精美贈品。至於海外的消費者他會不會受理，就只有試過以後才知道了。在炎炎夏日裡，坐在家裡暢遊有趣鳴鳥叫、潺潺水聲相伴的惡魔島，或許是個不錯的選擇。

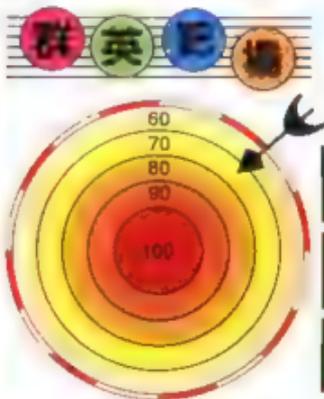


方便的MANUAL功能，可告訴你面板上的各部分各有什麼作用。



如果運氣好而一張圖片都轉成外星魔王的話，便可得到設計公司所贈送的整套軟體。

群英會 2.0		
<p>BOY BOY</p>  <p>遊戲的3D動畫處理的不錯，美工繪圖賞心悅目，故事格局不大且整體結構不算嚴謹，一片CD的內容有點名不其實。</p>	<p>CYBER</p>  <p>遊戲對盒精美、醒目，但內容卻不若包裝厚實。坦克內多且先進的裝置，在操作上讓人有徒增困擾之感。</p>	<p>DRAGON</p>  <p>外形看似模擬類型的冒險遊戲，以眾多的精美畫面為主要之特色，而提供的三種難易程度，讓一些剛接觸的玩者也能容易上手。</p>





● 出行公司：松崗

● 本文作者：Lucifer

極速天龍是盧卡斯在去年就開始不停宣傳的號稱是新一代技術結晶的冒險遊戲，這些宣傳活動包括了讀人與真的摩托車在現場宣傳，在光碟裡附送比遊戲本身還要大的 DEMO 片（這一點讓「死忠戰將」的玩家有點不高興…呵呵），讓原本風頭甚健由名導演 STEVEN SPIELBERG 和盧卡斯合作的 The Dig 相形下就矮了過去，不過也不能怪盧卡司偏心，遲到太久的貴客實在讓主人臉塔……好了，言歸正傳，這次「極速天龍」的標準配備要求要 486DX 33 以上，8MB 的記憶體，以及二倍速以上的光碟機，而筆者的講試配備是，DX4-100，16 MB RAM，PRO AUDIO SPECTRUM，NEC 六倍速光碟機，附帶一提的是，這一次音樂部分是全部借用錄製的，沒有支援 GM 或 LA 音源，所以一般配備的玩家可以不需要跳腳，只要有 Sound Blaster 同級音效卡就夠了。下面就照慣例將遊戲的表現拆解為幾個部分來講。



極速天龍

此音只得天上
有，人間難得
幾回聞

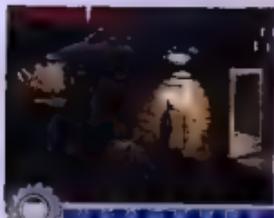
這一段要談的「極速天龍」裡面在配音方面和配樂方面的表現，坦白說，這一部份的表現，光從它以前的 DEMO 裡面看來就非常的棒了，在開畫畫面時的由 Gong Jackals 所演奏和主唱的主題曲，就非常的令人賞識，配上動態十足的機車運動畫面，充分表現出了作者在封面上所強調的特色 A Heavy Metal Adventure，將車隊和這個遊戲本身的狂野氣息完全凸顯出來，再加上 SFX 部分特效的配合，當機車從我們面前呼嘯而過時，我們也同時感受到了機車沈重的引擎聲自左耳掠過右耳漸行漸遠，不禁令人大呼過癮！！不過在 The Old Mine Road 路上的戰鬥，有一個小小的瑕疵，因為往往戰鬥時的結果不可預料，所以在音效的銜接上有些問題，不過這個小缺點仍然不能掩蓋這一部分的精采表現；另外一部份屬於配音的表現則是水準中上，不過由於這個遊戲中有許多的特殊口音，所以在配音的表現上算是相當多采多姿，對於國內的玩家來說，可能要加上字幕才能完全了解劇本人所說的話，值得一提的是，我們的天行者 Mark Hamill 在這個遊戲中扮演了一個令人恨的牙痛的角色，想要奪取「科雷發動機公司」的幕後陰謀者 Adrian Ripburger 正是由我們的「布萊克上校」所扮演的，從這裡可以看出也許我們已經從大螢幕上消失已久的天行者，已經在電腦多媒體上找到了他的新原力…還有其他部份的配樂方面也大多可以符合劇情的推演

，不過筆者尤其喜歡那段免責書的主題曲，玩者自己不妨去聽聽看……

最重要的東西
還是要用眼睛
看的……

~摘自「小王子的黑眼圈」

呵呵，我小小的把「小王子」裡面的話改變了一下子，希望修柏里會原諒我……那麼我們就來看看到底眼睛到底看到了什麼東西，這個冒險遊戲，一反近來大作紛紛以真人演出為賣點的風潮，仍然用卡通式的人物來當作我們敬愛的主角模樣，不過由於這個遊戲所強調的重金屬特色，所以它的所有交通工具，包括 Ben 的機車，Ripburger 的大機車，各種氣墊車，Vulture 的空中母艦等等都是用 3D 技術所設計出來的，而且由於這次採用新的 3D 技巧，所以在表現上相當的順暢，在筆者以雙倍速光碟和六倍速光碟上作比較時幾乎看不出來有所延遲，雖然手遊找不到確實的數據，但是筆者猜測，這次的 3D Rendering 技巧至少有每秒二十張以上的水準，所以表現相當的棒，不過當然在光滑表面的映射上筆者覺得還是採用預先繪上的方式，筆者尤其喜歡的是在最後的一部份劇情時，那輛大卡車和空中母艦的逼近大畫面，實在是相當具有震撼力，早就那一段就可以讓筆者看上好幾遍（當然也有一部分是由於那個解謎的部分，哎~~）…而在這裡，又不禁令人想到目前這個兩大流派之爭，到底是誰比較占優勢？這邊就筆者所知，來試圖作一個小小的分析，真人演出的好處



是像真度高，在製作互動式的遊戲的時候，比較可以讓玩者產生認同感，同時有可以用所謂的大牌號召力（如 Mark Hamill 的銀河飛將就是一例），或者在某些異色場面的需求上會比較容易有脫引力（警察故事、Noctropolis，還有種種不計其數的地下歡慶，也就是因為這一點，

Dreamweb 會被認為頗失敗，因為它的血腥場面太過差勁，而 Elvira 一代和二代也才會採用這種擬真度高的畫風），但是有一利必有一弊，相對於前面的缺點來說，它有相當的號召力，同時也需要投下大把的銀子才能夠找到有這樣號召力的明星，況且在影像處理上也需要較高的技巧，因為數位處理過後的人物要跟背景融合在一起還是需要蠻高深的技巧，也就是「藍幕」的技法。但是要作的好又需要極高昂的配備，像 SIERRA 和 ORIGIN 這種可以動輒投資數百萬美金在專業攝影棚和工作室的設備上的財大氣粗的公司畢竟不多，所以在許多的類似遊戲中大多可以發現到人和背景融合不佳的狀況，再加上由於相對來說，真人的影像需要比較大的儲存空間，所以在壓縮和解壓縮上也需要高倍率、快速度的壓縮技巧，或是像目前有些令筆者十分不齒的遊戲作法，利用這些巨大的圖檔來占空間



（據網路上未經證實的消息指出，目前 Spectrum Holobyte 出的 STAR TREK: The Next Generation-The Final Unity 甚至沒有設計師將自己的全家福放進去…身為一個「影迷」，我不希望這是真的！）再來反觀卡通式的優點有哪些，其實卡通式的不真實和誇張的特性，正是程式設計師和腳本撰寫者能夠發揮的部分，試想，如果 Sam&Max 是真人來演的話？Klathri 人變成金毛彈彈的悲劇，可能又要上演了，它的無限制的特性正可以讓故事的劇情發揮到極致，剔除了許多真實的拖累，有哪個真人可以被屠殺後在放進烤箱裡去烤的？但是它的這個特性也相對的讓接觸電腦遊戲是為了好萊塢式的俊男美女的玩家失望，讓他們相對上來脫少了一些可以崇敬的對象；所以筆者比較偏向卡通式的遊戲……但是，卻不排斥能夠達到水準的真人遊戲。

一鼠走天下， 包括騎機車？



這一次的介面，盧卡斯又再用了一套新的操縱方式，它的介面主體是個以 Pole cat 隊徽，包含了說話、使用（敲打）、用腳踢、看，等等以圖像指令為操縱方法的不一樣的介面，大部分的操縱儀的都是一鼠走天下，完全不會遇到什麼問題，尤其是在一般正常冒險活動的畫面時，但是當你騎上機車就會發現不是同一回事，你可能因為滑鼠反應太過靈敏而讓你去撞車，或是太過反應遲鈍，讓你被機車打打成果醬，又或是發現你要用一個極難

掌控的滑鼠去作一場生死的對決，卻必需要借助鍵盤才行，總之在動作部分的操作可說是令我倒盡了胃口至於不需要那麼多的動作場面，下面會再提到，這邊就下一個結論吧，“極速天龍”如果沒有那麼難以操縱的滑鼠動作遊戲，相信它會更完美的。

“和一般電腦遊戲不樣的是，你不會因為做了一些激烈事情之後，發現自己踏入了劇情的先鋒或是陣亡。”

~摘自極速天龍中文說明書第九頁

呢，是嗎？

在評新的這一份份讓我們來看看，極速天龍的劇情表現和它的議題設計到底是不是玩者的理想典範；筆者個人認為，近一年來最成功的冒險遊戲要算是 LEGEND 的“死亡之門”，所以難免會用相同的思考模式來評斷這一部作品，還請盧卡斯的忠實擁護者要有心理準備……首先，筆者不是反對冒險遊戲中出現動作遊戲這樣的混種的話，相反的我還認為如果作的好話，還能夠帶來不少的樂趣，但是這一次極速天龍的嘗試更為大膽，它不單只是加入動作遊戲，事實上，它還將動作遊戲本身加入了解謎的要素，譬如說在科雷公司的競技場中和 Old Mine Road 中的這兩部份都是這樣的嘗試，坦白說，很失敗！而這一點又和它的議題非邏輯化有相當的關聯，像在 Old Mine Road 上我們要用適當的武器才能打破某些礦車族，入礦……我要怎麼在操縱不良、沒有提示下，一個一個試出我要用肥料才能拿到鑰匙，我要



遊 戲 獵 人



的左後方來了，讓我可以駕駛離開？



現在讓我們來看看，極速天鷹的劇情表現到底是怎樣的，筆者不是什麼書道之士，所以也不認為什麼這樣的作品有可能會鼓勵青少年飆車之類的無稽之談，如果單單一個娛樂作品就可以讓玩者產生心理上的偏差的話，那麼在這個例子中，生病的是社會，不是作品本身。在說明書中曾提到這是一部謎題難度不高，希望玩者盡情享用劇情的遊戲，不過，先不管它前面說得到底是不是對的，先來看看讓它這麼引以為傲的部分是怎樣的，坦白說，它的人物造型和配音都表現的十分可圈可點，但是在人物深度本身就稀薄的狀況下，再成功的外部包裝也無法突出原先平面的人物性格，就以男主角來說，除了它是一個愛說謊話，滿臉鬍渣，愛騎重機車的人之外，其他就無所知了……筆者玩完之後的一個感受是，“可能還不認識這些主角”，所以進而也無法對他們

用木板才能打倒穴魚族，我要用鐵鏈才能拿到加速器的燃料？又以在競技場來說；好吧，我可以試出來那台棕色的車可以從跳台上將它壓垮，但是我要怎麼樣在沒有任何提示的情況下知道要把它從另一個跳台上推下來壓到敵人的車？這一點該死的設計不知道讓多少人為了這個卡在這裡，所以筆者一直認為“非邏輯化”是冒險遊戲的敵人敵人，因為在一切事務都未知的情況下，只有邏輯會是共通的語言，設計者如果妄想玩者要照著它的思考模式來“猜猜看”的話，那麼很抱歉，筆者認為沒有必要憐惜它的苦心設計，其他的一些沒有邏輯或是提示可言的謎題存在也都破壞了遊戲的可玩度，筆者這裡就不贅述了。另外，有一些劇情上的前後不合理的部分，像是最後幕時，我的機車原先是在車頭的右前方，最後竟突然跑到車子



的結局或是故事感到同情，就以科雷老頭死掉的一幕來說，筆者除了對它的血腥處理感到震驚之外，並沒有其他的情緒產生這樣讓玩者無法產生共鳴的劇情，說實話其實稱讚了這麼好的一個引擎，令人感到萬分的可惜，至於它的結局倒是符合它一貫的理念，車隊本身就是反社會的產物，玩者對於這樣依舊叛逆的結局應該是可期待的，如果男主角能依大企業，筆者才會覺得倒置胃口啊！

遊戲雖好，但是不夠好，玩者沒有攻略之前，輕易購買，可能會有很大的挫敗感，但是在畫面和音效的表現上，是值得你去冒險的。



群英會審 VER 2.0

COW BOY



盧卡斯以製作電影的一慣手法來作遊戲，仍然是大張旗鼓的宣傳、大演特效的製作，遊戲從重至輕充滿新人類特色的狂瀾駭不訪一試。

CYBER

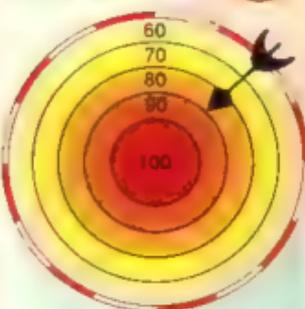


Heavy Meta.氣息濃厚的音樂和音效表現可圈可點，創新的操作界面，讓人有煥然一新的感覺。

TRAGON



在畫面的表現上以卡通造型的作法，效果可說是相當地不錯，而音樂及音效也具有相當水準，不過在解謎及動作操作上就較為遜色。





象

棋

俄羅斯



遊
戲
獵
人



● 出版公司 / 光 譜
● 本文作者 / 米 克

發明俄羅斯方塊的人，當初大概沒想過這樣一個小遊戲竟然可以風行世界，歷久不衰吧？雖然電腦上的俄羅斯方塊發行也有五、六年的時間了，但是只要提到老少咸宜，可以全家同樂的遊戲，就會令人不由自主地想到它。由於俄羅斯方塊的規則和玩法相當簡單，所以國內外外的公司和隔一段時間都會推出新的玩法來延續它的壽命；《象棋俄羅斯》就是由光譜公司推出的饒趣富中國味的類似遊戲。

候還會有對方的棋子掉過來的情形，這時候就要比較大小關係來決定誰吃誰了。除了規則外，對戰模式中還可切換攻守，藉由我方以順子或「條消除」棋子時，讓對方的棋子產生石化，或讓自己被石化的棋子恢復正常。

筆者玩過多次以後，覺得這個遊戲似乎有點太快了，那種感覺就像用386來玩早期的俄羅斯方塊一樣。有時候筆者在設定選項，遊戲就自己跳回片頭畫面了；如果在486上用六、七級和電腦對戰，要獲勝的機率並不為高；選擇各玩各的更是搞不贏電腦，因為沒有你的陷害，它要撐到八級以上絕對沒有問題。如果你從來沒有看過排行榜長什麼樣子，筆者勸你還是和第一級的電腦單打好了。

玩對戰模式的時候要記得一



《象棋俄羅斯》的玩法比較像《決戰俄羅斯》；可以各玩各的，也可以兩邊對戰互相陷害；不管玩法如何，只要棋子先堆到的一方就算輸了。棋了消除的規則則有二隻相同所構成的「三條」，或是「將士象」、「車馬炮」等等的「順子」；另外，有時



句名言：「攻擊是最好的防禦」。如果你只是想想要恢復被石化的棋子，保證你被石化的棋子反而會愈來愈多；唯有讓電腦的棋子被石化，才有可能解除你被攻擊的威脅。談到這裡，筆者就覺得只有獲勝才能擠進排行榜的作法並不公平；試想486一分鐘可以處理多少的資料？電腦有這麼厲害嗎？電腦在八、九級時還可以「想都不用想」地把棋子丟到正確的位置，有這種反應的玩家有幾個？

雖然《象棋俄羅斯》的玩法並沒有什麼新奇之處，但是遊戲的前面與音樂都還算不錯；在「智慧無價」的時代裡，150元能夠買到這樣的遊戲已經算不錯了！畢竟比它貴又爛的遊戲多著是呢，你說是嗎？炎炎夏日，不妨嘗嘗被「石化」的滋味如何吧！

群英會審 VER 2.0

DESIGNER



設計者將俄羅斯方塊與象棋兩款不同的遊戲結合之構想不錯，構圖畫質蠻細膩的，可惜只支援 SVGA。

CYBER

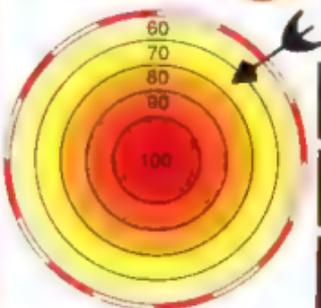


遊戲規則簡單易上手，雖玩法無新意，但以中國國粹—象棋進行遊戲，則是首見。

DRAGON



利用象棋的棋子來進行類似「俄羅斯方塊」的遊戲，畫面相當細緻，而且音效音樂也頗為出色，百餘元的低價，則是吸引玩家的另一因素。



不吐



自從在「軟世」75期中，讀了L.C.J先生的介紹後，心動不已，無奈期末考迫近，只得忍痛「暫時忘記」，但禁不住誘惑，終於在開考前一天大奮一把，把譯本扔了，先玩再說！

請記著電腦店老闆的叮嚀：
「配備最好在486 DX2-66以上，而且要8MB RAM，不然玩不成囉！」有點害怕的開了機（因為筆者配備正是如此），哇！極富震撼力的音樂與音效，外加近十分鐘的片頭動畫，深深地吸引住我的目光。順利地進入遊戲後，原本存在心中的疑慮（指內容的畫面）便一掃而空，簡直是極品囉！山間的起伏，海中的小島，人物與房屋，甚至怪獸，魔法的表現，都有超乎水平的演出。筆者在此要向各位強調，「法術的壯闊效果」，比方說

「VOLCANO」這個法術一施展開來，地面會逐漸隆起形成一座火山，並隨後噴發，痛宰附近的怪物（把它們通通烤熟！噁~噁！）所配上的音效更是社團，無論烈火燃燒的聲音，落下聲，火山噴發聲、怪物被燒到時的慘叫，都叫人大呼過癮，快感十足。又如「EARTHQUAKE」這個法術，更令人吃驚，您嫌高山擋路嗎？您對平原有什麼不滿嗎？只要一使用此法術，真可謂「天崩地裂」，其效果之大，足以將整個大陸切穿，沿途擋路的「玩意兒」通通送上西天不用說，其音效更是……

第二點要向各位說的，是遊戲的自由度。誠如L.C.J先生所說，「牛蛙」的遊戲自由度均甚高，本遊戲自然也不例外。它並

不限定你要朝著目標前進，你想坐著飛機朝東飛，或倒著飛向西方，它也隨你，但過關的條件就是要有足夠的法力，期間的殺敵便要看各位玩家了。

總而言之，這是一套不可不玩的遊戲。我誠心的勸動機極速到標準（486DX-33、倍速CD-ROM、8MB RAM）的玩家，都能試試一您一定會被此遊戲深深吸引！續法力與你同在！

●洪國庭



在 看到軟體世界75期後，看到令人心儀的遊戲，那就是「SUPER快打旋風2

Turbo」立刻狂奔到電腦廣場，竟然找不著那遊戲，問了櫃台小姐才知缺貨。但喜訊又出，新貨又運到，害我在那靜坐十分鐘。

回到家後，立刻裝入電腦，（輸入完畢時，筆者也剛好睡醒，哇！好久）進入遊戲前，得知要另外使用到8MB的硬碟（筆者只有8MB的RAM），所以為了硬碟歡喜三分鐘（可憐的硬碟）。

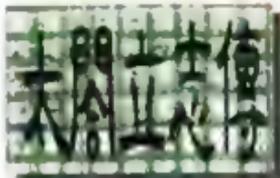
在遊戲的開場動畫中，觀在聚氣時最帥；進入了主標題後，筆者立刻選了單挑項目，使用筆者的不二人勇鷹（CHUNLI），進了對打畫面，立刻用氣功手重創對方，但因操縱不熟，所以接下的後果大家應該知道（慘死對方之手）。

最後，此遊戲實在是一個移植成功的遊戲，請大家不要錯過。

●P.S：只要在被敵人電擊後

，找個漂亮的POSE，按ALT-X（結束戰），即可看到？？

Dean



剛 開始加入關立志傳時（簡稱太傳），說實在的，覺得不怎麼好玩，但一直玩下去後，在如倒吃甘蔗般漸入佳境，才發現這是個相當好玩的遊戲（雖然畫面不與苟同）。

在玩太傳中最期待的，就是當上城主後背叛，慢慢地把作威作福的織田信長給作掉，便可以看到你的支配力由幾百一直升到上千或上萬，然後那些以前看不起你的人（柴田勝家），你叫他走東，他不敢往西；一戰爭就可以率領上萬人軍擁擠入下，那個國家對你有成見，就跟他滅掉，還有什麼可以比控制天下更爽的事嗎？

以太傳來說，實在竹得蠻簡單的，只要在支配力超過萬時，要官位成為正一品大取入臣就可破台，或是協助織田信長當上關白也行。其實還有另一種破台的方法，就是在路上看到人欲砍，只要把登場的六百多位武將全部砍死後，就破台了。只要您有恆心，沒有做不到的事。

●徐安邦



不快

在衆多的遊戲中，我最喜愛的便是真人快打。日夜期待二代的推出，如今皇天不負苦心人，終於被我等到了。

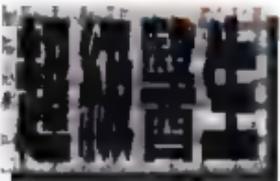
二代共有 12 人可供選擇，有些是一代就有的，有些則是新角色，共有七個新面孔。畫面較一代細緻，背景也很華麗，有飄浮的白雲、飛翔的怪獸，還有人面樹呢！

音樂和音效也比前代出色，打鬥中不時傳出的哀嚎聲，更激起玩家的戰鬥性。人物招式方面也有許多創新，如 IERO 的碎身拳，REPTILE 的噴毒液，JAX 的關節斬，KITANA 的奪命踢等，都讓人耳目一新。

二代比一代更血腥，遊戲中不斷出現鮮血四濺的場面，喜愛殘暴血腥的變態玩家千萬不能錯過！

最近國內又一窩蜂地推出了許多格鬥遊戲，多數都是草率製作，品質好的沒幾個，更沒有個能與國外相比。希望國內業者更加努力，做出一個像樣的格鬥遊戲，和國外公司一爭長短！

● 俞瑞成



在某一個星期六下午，得知超級醫生已經出了，馬上以光速飛奔到台北北門電腦商場，終於在五排遊戲櫃中找到了。在以在下的身高（一五二）實在有點勉強，於是找了在旁的大哥哥幫忙。回家之後立刻灌入電腦，（哈哈！真開心！）由於要使用到滑鼠，害得我當天差點沒進成大醫院（醫生都向不成，自己先進醫院）。

超級醫生有許多比一代還要好的地方，但也有一代都有的缺點。先拿好的來說，第一，比一代多了三個醫料可以實際操縱，當然有難的，也有易的；如拉皮，只要將所有的皮膚向上拉到底，再每個向下拉一層即可；又比如隆乳，不知道是太難，還是筆者笨，每次都病愈為了倒雙峰駱駝（新品種）。

再來說說缺點，一代的解析度已經不精緻了，二代卻也沒改，實在是一大缺點；而音效沒有什麼創作，放的一直是同一首（指在原一場景）；內容有點單調，沒什麼大變化，如果有下一代，可試著去加上男病患和其它醫料，也許可增加可玩性。

最後，這遊戲實在不適合一個遊戲玩上一年半載的人，但比較適合喜愛情與小品的人。筆者介紹到此，BYE！BYE！

● Dean



原 先聽說大宇的「仙劍奇俠傳」要在 7 月 7 日才推出，沒想到在六月底就搶先出了光碟版，害我差點沒有預算去買遊戲。用了各種截財方法，才好不容易湊足了錢，然後就跑到電腦商店，跨僅剩的最後一袋買了回來（還真的是登場大熱賣耶！）進入遊戲之後，我就被遊戲的畫面深深吸引了。地圖畫面真的是捧得沒話說，像是揚州城、京城的尚書府，房廊、花園的擺飾佈置，都彷彿讓人真實地置身其中。戰鬥所使用的特殊效果也具有相當的魄力，像斬龍訣、天崩地裂所引起的威力，都讓戰場

變得強弱不全，四分五裂。至於物品中有關毒及蟲的種類之多，也是前所未見，除了七大蠱毒之外，還有其它種類的毒性及狀態。幸好戰鬥完後會自動解毒，否則豈不拖天解毒？而戰鬥之後會主角們會自動回復體力及法力，更是玩者的一大福音，讓我得以一路上用六神之術亂轟猛炸，直闖最後魔！老巢。

不過這套少見的國內遊戲付作，也有些小缺點：首先是最後的迷宮某處有三個門口，而中間的入口似乎在空間的連結上有些問題，不管如何進入，都會變成到右邊的通道，使我眼睜睜地看著中間房間的兩個寶箱及喜強的怪物們，卻對它們無可奈何（關不成有秘門或機關？）另外在法術的學習分配上也有些問題，就是一些輔助性的法術只有主角才學得到，而其他的妹妹們學的都是攻擊及回復系的法術，使得戰鬥的策略應用上有相當的不便，主角論為變成負責加強其他人的力量，而自身空有最強的無敵劍，卻幾乎派不上用場（與其加強自身，倒不如用法術衝鋒還比較快）。

除了一些不起眼的缺點之外，這套遊戲在整體來說都可說是上乘之作，希望往後國內遊戲廠商在製作遊戲時，都能夠推出類似水準的遊戲，那可就玩者之福了。

● 小李子



遊戲攻略

餘杭縣

十 九歲的翩翩少年李逍遙，自幼即生長於縣內一處小漁村，並由獨力經營客棧的孀婦含辛茹苦扶養長大，受到傳言父母乃是江湖上人人稱羨的驚鴻俠侶之影響，一心只想遊走江湖，行俠仗義。雖然跟林師傅學了幾個月木工，但終究還是趕不住少年的憧憬情懷。



被敲昏了？!



當心跌掉了...

這一日，被孀婦的鍋鏟狠狠地敲碎了白日夢後，道是有客人上門了，本想由辛苦挖灶的密道溜下去，但想到萬一被孀婦發現可就不妙，這才打消念頭。走出房門迎面！來二位苗族打扮的壯漢，為道之人喊累先進房休息，另二人在另一間房裡嚷著要酒菜，既然拿了人家五百文錢就跑去吃去囉。

到了樓下瞧見孀婦正在臥倒，在客棧門口的醉漢爭執，這人只求能討口酒喝，否則足動不了的

仙劍奇俠傳

完全攻略上

● A L E X



，他既不走，趙遙又豈能溜出門去？還是先給客人送酒菜去吧。廚房裡依孀婦所示，端了桌上的酒菜上二樓，竟料二位客人嫌酒不合口，逍遙聽連忙將酒灌入懷中，二位客倌則取出苗疆烈酒飲用，席間非喃喃自語酒足飯飽後，明日好幹大事？!

逍遙來到樓下，原欲將懷中藏酒給門口醉漢喝上一口，豈料那醉漢上卻仰頭一飲而盡，「看在酒的份上，賞送可以破例指點你幾招，明晚三更十里披山神廟，不見不散！」說完話一溜煙兒不見了？! 尚未回過意時被孀婦由廚房裡傳來的「陣叫喊給定了神，趕緊去吧，以免再遭鍋鏟神功酷刑。

孀婦交給逍遙五十文錢，要他到市場買幾斤新鮮的蝦子，並吩咐說，若是市場裡買不到，就找打漁的船家問問，逍遙這廝迫不急待的出了門。門口井邊洗衣的旺財嫂不住的誇獎小虎子，說是小虎子的爹老王上個月生了場怪病，所有大夫都說沒得救，幸

虧小虎子跑到仙靈島，求得仙女的「照仙丹」，這才救活了他爹，小虎子可真是好樣兒。



我真算那是幾點...



我不會自己釣啊？!

遠遠地聽到修補雨傘的林師傅叫逍遙過去幫忙，這聲叫喊倒

遊戲攻陷

從歷道過趕緊躲得遠遠的…幾位跳繩嬉耍的孩童不知由哪兒學來的駢口溜，攔住八仙張張地詢盡道遙到骨子裡了…還是丁家姐妹近人情，秀蘭說有東西相贈，隨即再找她拿，香蘭剛端了一大鍋甜粥，要道遙和嫦娥晚上過府喝粥。回頭再碰上秀蘭時，送了一雙刺了縫製的布鞋，並交待不可告訴她父親和姐姐，這是為什麼呢？直到瞧見香蘭端著不著家裡的麻布袋時，道遙方才恍然大悟，連忙左腳夾右腳出了家屋後的小徑溜往巷口。

魚錢今兒個沒得撥賣，聽說這兩天風浪太大了些，船家們都捕不到魚貨，船家水手還還言之鑿鑿的說昨兒出海時看到東邊島上有一位美麗的仙女，但立刻遭到背後門張四反駁，說是只有一個又老又醜的乾陀婆，看到他一話不說就趕人。

既然採買不成，就四處逛逛再回去交差吧。民宅內有位中年人自稱是十多年前叱吒江湖的名捕，人稱鐵臂神鷹的吳浦英，並咄咄逼人的追問相信與否，道遙摸摸腦門上綳繃所造成的紅腫尚未消腫，憤忿之下唯唯諾諾的點頭稱是，皇甫英倒像扭開水龍頭般的流出一段陳年舊事。

上二年創，皇甫英親手擒獲四大惡人的東江虎爺大關，西淫鼠司馬無憂和北神偷錢無通，麒麟神鷹的封號乃皇上親賜，可就在追捕南盜俠李三思時，即犯下這一生中最人的錯誤，於是自此退隱江湖。據言，皇甫英不但數次敗在南盜俠夫婦手下，還欠下一個永遠無法償還的恩情，為了練製魔毒爪而長期使用斷腸草汁被控個十指，卻又落入陷網而不自知，直到垂危之際，幸得李三思夫婦不計前嫌遠走苗疆，由苗人手中偷得毒龍膽解毒，但也從此武功盡喪。

「當思及報答救命之恩時卻傳來盜俠夫婦已雙雙亡故的消息，據說夫婦二人係因盜取苗人的聖物而遭到詛咒才會突然暴斃的…如今，盜賊遺下的稚子也不知

所蹤…」道遙臨走時，皇甫英指出的長相與李三思極為神似？

屋旁岸邊垂釣的老翁則有一段仙話，傳說當年觀看蒼鷹經過仙靈島時，見那島上地氣靈秀，宛若神仙洞府，便與侍香麗女留在島上修行。那仙靈島四周險峻暗流密布，島上又有奇石森林環繞，曾有有人費盡心力上了島，卻像似走進迷陣，怎麼也繞不到通往島內的途徑，甚至傳言有人曾在島上看過一位美若天仙的青衣少女，手持玉瓶和寶劍從天而降，想必就是侍香麗女了…仙味十足的神話，道遙心想聽聽也就算了。

回到村中小徑時，香蘭氣喘吁吁地跑上前來，說是嫦娥在他出門不久後就突然昏倒了，洪大夫正在家中看診，請道遙立刻回去。道遙飛也似的回到香棧，在嫦娥房裡見到正要離去的洪大夫，大夫表示嫦娥因久病未就醫，加上操勞過度，恐怕兒多苦少了。「我開副藥試試，但也只能略盡人孝…你等會兒到我的藥舖來抓藥吧…」

大夫走後，得好好謝過小虎子，要不是他發現得早去請洪大夫來，嫦娥怕已回天之術了。聽小虎子說他果真在仙靈島上求得靈藥治好他爹的病，詳細問明實情後，道遙心想，從小失去爹娘，還不全靠嫦娥一手拉扯大，而且，嫦娥也只有他一個親人，盡情理絕無袖手旁觀之理，當下請小虎子代為開關嫦娥，即刻出門上一趟仙靈島。



行！日薪二仟，夜間加成一

心念如焚的道遙在大門口被苗人首領攔住去路…「沒有仙緣

的人是無法通過島上的仙法禁制的…仙靈島中央有座水月宮，宮內有一盅精於煉製丹藥的仙姑聚思，但宮外有仙法所設下的迷陣，凡人若無邪法妖術並不會被其中的機關所傷，但若無法破除陣眼，任你花上一輩子也找不到水月宮所念…」苗人首領交給道遙一把破大銅鑼繼續說道：「陣中有六具阿修羅神像，你用這把破大銅鑼將這些石像逐一敲碎後，在迷陣的中央便會出現一塊發亮的石板，只要往上一跳，銅鑼自會浮現。」

苗人首領致贈一顆丹丸，說是服下後可保不受仙靈島上的毒氣所侵，道遙不疑有詐當場服下丹丸，聽說藥名是忘憂散。

順道上前謝找洪大夫抓藥去，大夫送了一顆上好的靈芝給道遙，說是可以補補元氣並堅持不收錢，謝過大夫後即直奔港口。

水生叔還是日昨險些翻船，不敢再出海了，央求一勞的張四哥得到允諾，答應一同出海試試

仙靈島

靠岸後，張四哥給了兩行軍丹，並答應將船停靠在此等候道遙，道遙單獨趕過山道到迷陣陣眼，眼下水只有荷花池中的水漲可資運用，道遙乃上前磨水漲來日接巡六具神像，當他敲碎第六具神像時破大銅鑼也斷了，但是苗人



左上角那塊就是了

遊戲攻略

首領所言不虛，迷陣中央果然出現一塊亮的石板，逍遙往上一躍，池中登時浮現一段通道，通道的另一端乃仙童洞天。

探了幾個果子之後，在池邊發現有女子衣裳，而池中則有一名女子正在沐浴，莫非碰上仙童了？！逍遙本非登徒子，但為了換取仙藥乃伸手取去衣裳，女子發現衣裳失竊時著實一陣驚慌，經逍遙一番說明後答應以仙藥換回衣裳，但要他將衣裳放回原處後能走多遠就避靈多遠…逍遙算了算時間內回洞時，那姑娘已不知去向了…墓地裡怎端打起雷來？待回過神時已換了幾記閃雷，原來是方才池中的姑娘前來尋仇…逍遙這一番講不致跪地求饒，卻也夠狼狽了。



啊…么壽死因仔哦…



不許尿尿哦…

那姑娘倒也通情達理，經過逍遙說明原委動之以情後，爽快的應允趁她睡飽不在時帶逍遙進入水月宮拿取丹藥。亦步亦趨跟進水月宮時，逍遙被週到的景緻所迷住，探頭喝一口宮內的泉水後，不僅感到通體舒暢，倦意也

隨之消殆殆盡。

煉丹房內再度見到姑娘，互道姓氏後得知姑娘叫趙靈兒，她給了紫雲金丹並交待給她睡下後再睡上幾個時辰即可好轉，事不宜遲，這就趕回去救治嬌嬌吧。回洞走到宮門口可不妙了，趙姑娘的蛇精適巧回宮，逍遙聽見她半人半蛇的身軀，這一驚非同小可…幸虧趙靈兒求情才保住小命，但是難題未了…「給你兩條路選擇，一是娶靈兒為妻，永遠不得離開仙島，二是留下一隻手和一條舌頭，讓你無法說出水月宮的祕密！」逍遙自揣，眼下並非逞強氣之時，自己死不足惜，但累及嬌嬌無藥可救就打為人子，先答應成親再說…

小倆口共處一室先是陣雲靄，靈兒旋即說道，明日及她師父的忌辰，一大早就會到墳前去上香，屆時可乘隙溜出宮去。逍遙心裡一頓，怎堪辜負靈兒這番濃情密意，於是二人相偕解了夜繃繃…

翌日辭別靈兒趕緊回村子，臨行暫先繞她率一干仙姑於宮後墳前祝禱，將靈兒成親之事告知靈兒師父的仙童。

張四哥果然守信，謂他苦等一夜頗過意不去。

餘杭縣

回到家時紫雲金丹給嬌嬌服下後，逍遙頓覺一陣頭暈目眩，原來是先前服下苗人的忌靈散發作了，記憶全消失了？！躺在床上百思不解何以致之，腦際只殘留些許斷續的片段記憶…醇道士說的什麼山神廟？教授劍法？…反正睡不著，何不去會會？也許真遇上高人也未可知呢！

這就溜下密道經藥房出門去，走樓梯的話怕會吵醒樓梯口房內的嬌嬌。門口遇上二位苗人，首領問的什麼靈藥？什麼果然有效？逍遙有如丈一金屬摸不著頭…「小兄弟，我們現在有事要出去一趟，明天一早才會回來。」



仙童浴池

算啦！客人的事少管。

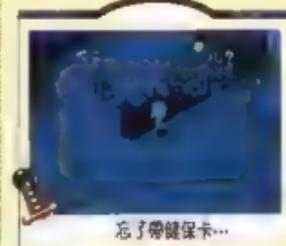
出得門後見了人怕家門何以深夜開閉？原來是了大伯氣喘病發作，香蘭姐妹焦急得不知所措，央求逍遙代請洪大夫看診。逍遙敲開藥舖請得洪大夫診治後才穩住了大伯的病情。

林師傅到底修好開關沒有？留了一個大缺口，逍遙由此前往出神廟赴約。

十里坡

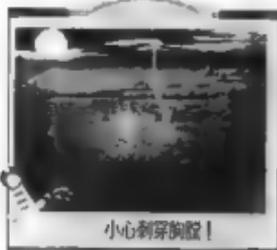
村山神廟途中有不少怪物，逍遙遇有狀況時即趕回村中藥舖請洪大夫診治，大夫這一晚被吵醒後再也睡不著了，看在老鄰居份上領額免費特逍遙療傷止血。

果然山神廟裡見到那醇道士，為了回報贈酒之情，傳授逍遙一式劍招，叫舞劍術，逍遙深切的折服於醇道士的身法，待要拜他為師時，道士表示緣盡於此並顯然離去，逍遙追問名號時，隔空傳來宏亮的聲音：「舞劍乘風去，除魔天地間，有酒樂逍遙，無酒我亦顧；一飲盡江河，再飲吞日月，千杯醉不倒，唯我酒劍仙。」酒劍仙？！逍遙未曾行走江湖，對這名號自然不覺興趣。



忘了帶健保卡…

天已經亮了，這下子少不得媒婆嬌 頓罵。回村子途中遇上位苗族裝扮的女子開路，導以村中惟一的客棧已被佔下後，人言道自有設法並竟自離去。



小心穿窬賊！

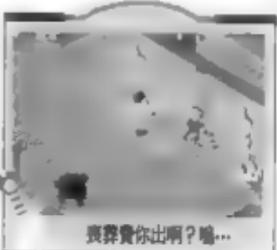
餘杭縣

回到客棧，媒婆連珠串式的數落一番後說道，那些苗人今早回來時又多訂了間房，媒婆便將道遠的房收拾後讓給各客。聽說沒住人，只見他們拿了破破的麻布袋進房，也不許任何入靠。一果架兩個哪囉，什房門，道遠按捺不住好奇心，而進臥房自來道窺視樓上房間，上前推動床前的麻布袋，裡頭竟裝著位姑娘……姑娘正是趙靈兒，但道遠因久候，故只覺得好生眼熟，靈兒失聲若著要回去找媽媽的聲音驚動了門外的哪囉。「我們拜月教的事，小兄弟最好別管！」看自家客棧幹上辦人的勾當，焉有不管之理，那靈兒一入聯手暫時擊退苗人哪囉後，靈兒央求帶回伴靈鳥救媽媽，別過媒婆後往港口拜託張四再跑一趟了。

仙靈島

片後趙靈兒 踏險頭並叱志山道中的怪物，雖言怪物係靈兒的師父因在此負責守護山各入口，所以見到陌生人就會展開攻擊，雖然免去怪物的傷害，但也削去磨練御劍術的良機。水月宮突逢發生何等慘事，宮內所有人等很憐憫倒於血泊之

中……靈兒在牆角找到垂危的媽媽，「唉……十年了……終究還是躲不過，黑苗族的人不可能就此罷休，十年來他們千方百計的就是要找到靈兒……」



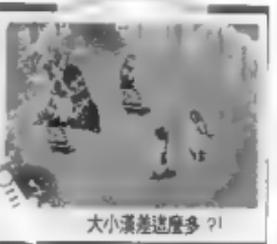
真真費你出啊？嗚……

媽媽臨終前將靈兒託付給道遠，非要他帶靈兒回到故鄉找尋娘親的下落。靈兒的師父生前曾回苗寨打聽過大人的下落，大理白苗族有靈兒母親的衣冠塚和石像，但從沒有人見過大人的遺體，不管是生是死，總是為子女應盡的教誨。

入料理完眾人後事，在道遠拜別幾座新墳後，靈兒決心跟著道遠走一步算一步，也罷，先回各棧吧，反正房間多的是。

餘杭縣

回到各棧前，那黑小孩子和秀蘭躲躲地躲在屋角，「不好了！有一個壞人拿著刀子去村裡到處找你！」小虎了說壞人正在屋裡等著，還好媒婆上山果了去並不在屋裡……一人進入屋內才知道人就是投宿的「個苗人。為怕人對著靈兒說道：「公上閣下，



大小漢差這麼多？！

請您跟我們回苗寨，我等奉了奉主之命，不惜任何代價也一定要找到您並將您帶回……」苗人首領說有麼老妖婆是個亂叛徒，將靈兒偷抱出河應到中原來，不僅令靈兒與她父！骨肉分離十年，還讓她拜師水月宮門下學習漢人的邪魔正道法術，「您的親爹是來主，統帥苗寨各族的領袖，您被勞離開！宮時年僅八歲，所以不明目……」

靈兒既然不依，道遠自當挺身而出，與苗人「言不合人打出手，靈兒的法術真是厲害……一名苗人落敗後不料媒婆！由外頭閃進屋來，苗人首領眼又將媒婆誤為苗人，道遠正著急時，不意首領竟酒醉結 醉結到臉前，「糟糕！一不小心使了穿雲掌，這黑臉胖了大概沒得救了。」媒婆這般才！竟然暗拍了這幾年？！

媒婆叫何支持與道遠見面後，道遠回到自己房內聽得倒頭就睡，忽然間山門外傳來哪囉的聲音……原來是靈兒看見媽媽，喊著「媽媽……媽媽……久久……」他的道遠！耳到之際，一黑媒婆！樓閣閣下將靈兒帶！樓去夜無話。

隔日 早，上媒婆房裡哪囉靈兒，媒婆竟然決定要道遠帶靈兒到苗寨找娘親，「你見過娘大人後，就當面向她提議，要是找不到，你們直接拖個條了回來巴成……」媒婆遞給道遠一個包袱，打開 瞧，內有九百文錢，一本「丁卷，此傷藥和 把略為生銹的鐵劍，據說是道遠父親的配劍。丁卷！記載著飛龍探雲！和冰心訣的口訣及圖解，還有一封信，信上寫著「道遠，探雲乃是你爹娘生前成名於江湖的絕技，現在是轉給你的時候了，你要將此絕技用於正途，切勿辱沒你爹娘的英名。」道遠的爹娘果然是苗寨俠客！想人話，領悟力不差的他，這已學得飛龍探雲！

遊龍虎榜

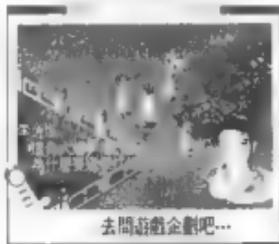
和冰心訣 一種絕技。

辭別媽媽後，男嬰一人就此踏上江湖路。這回，張四哥說什麼也不開船了，只好硬著頭皮找運綢緞的老頭回去，不過，他的船只開往蘇州……

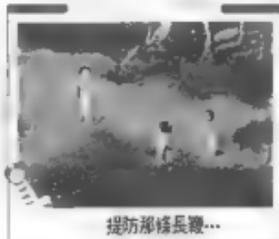
蘇州城

人下船後，酒醉於河畔是醜時，忽然聽見前方有個女孩鞭打著一對被捆綁的男女，不免上前質問……女孩表示，人是家裡的長子和丫鬟，因時通款曲已久，如今居然想私奔。「被長孫見了，就……」道遠看不過去解開人繩索後，姑娘相執意要人各依歸，隻才此罷休，道遠氣不過姑娘這般蠻橫，倒寧寧教誨了她一頓……「讓妳也嚐嚐被扇的滋味，等他人逃得個遠時再回來放了妳這輩子命！」

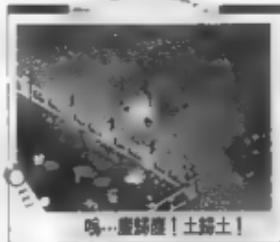
倒寧兒正準備進城時傳來那姑娘的叫喊聲，回頭一瞧竟見果然遭了綁架，再次要走城時那姑娘又叫了，這一回道遠原不想理



去問游龍金劍吧……



提防那條長鞭……



嗎……塵歸塵！土歸土！

會，但拗不過寧兒，只好回去放了她算了。豈料那姑娘正遭受兩名無賴騷擾，寧寧打跑無賴解了姑娘繩索，不留神，道遠挨了那姑娘一記暗劍，姑娘離去時道：「把劍在地！」

……劍又快又狠，寧寧躲得過？道遠不支倒地後，寧兒趁時運用真氣施展還魂光，未幾亦因真氣用盡昏了過去……幾個時辰後，一入緩緩甦轉，確定體力恢復後再往前拾起地上的越女劍後攜了進入城內。

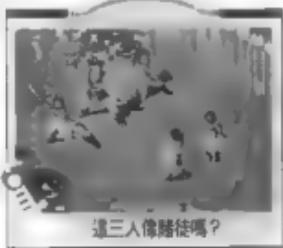
城內人聲鼎沸，話題焦點全繞著林家舉辦的比武招親擂台打轉，聽說一個月才辦過兩場選親，如今又開張舉辦比武招親，那是有錢又有閒。不過，較真的說法是林大南林學士急著拉女婿，為的是要延續林家為武林上的威望。由於林學士膝下無子，故而擔心衣鉢傳繼無人，這點寧寧是可以理解的。

傳說林家小姐自幼使承襲家傳劍指雙絕，一歲起蘇州城沒有一個男孩打得過她，之所以有這麼多人參加比武，泰半是為了想要搶著林學士在武林中的勢力！牛年正月牛登大，又或者純粹象徵林家的財產也不是為奇。

城內遇一員外愁眉深鎖，疑是女兒被奴管抓走了，聽說一個月西邊的林了鬧蛇妖，那奴管是生性歹惡的半人半蛇，員外擔心女兒若有不測可如何是好，道遠心下打量，有機會再前往見識見識。

聽著林家屋外等著報名參加比武的長龍，明日的比武想必是

場盛會。進入客棧想要開房休息也不可得，因為整間客棧已被林家包下，並分派給參加比武的各路英雄住宿。人雖避去各棧樓，的賭坊時時見有客人圍賭名書生，上前阻止並教訓！賭局後，禁不住書生劉晉元拳拳盛意邀請，避開到他的房裡飲酒作樂，寧兒不勝酒力先醉倒在桌前，道遠與劉晉元酒醒知己，就這樣聊了一夜……



這三人能賭住嗎？

早，劉晉元匆匆離去後，道遠喚醒寧兒上得樓來才發現整個客棧早已空蕩蕩了，乾乾眼說所有人都趕去林家學看比武招親大會。二人乃決定前往觀看熱鬧。甫一跨出各棧迎面撞上一位算命先生，男男就給道遠來一段……「公子氣色甚紅，面帶桃花，準是有桃花運了……這位姑娘搖尾緊追，那氣迫人，偶乃人世罕見……有朝必為皇后，有野亦封人傑，惟怕了因陰合煞氣，只是近日必有劫難，正當推說不要硬碰硬給錢，寧兒信賴，道遠無奈……」

林家學正熱鬧呢，擂台正碰到劉晉元，台下之氣乃林家的表親，對於自己的小試武術獨得神功揮灑……這時，擂台上比武之人被林家小姐踢下台來，道遠抬頭一瞧，認出林家小姐林月如正是城郊遇到的刀鞭千金，而林月如在擂台，也顯出道遠了，那越林月如一番叫陣，道遠卻上擂台並於一招之內就讓她敗下陣來，隨著台下搖動的掌聲響起，林月如也面帶羞色的敗進屋去。

道遠剛寧兒被請進屋裡，林大南見道遠適才所使的御劍術，詢問是否獨得真劍派獨創劍法的弟

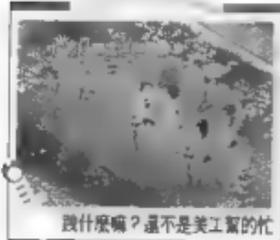


沒錯！前天的加倍算...

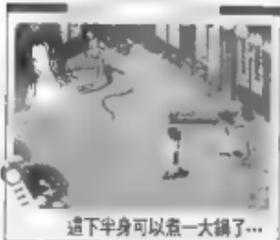
了。「老人與吟師是十多年的拜把兄弟，如今，你不僅是我的女婿，算起來還是老人的師徒…」逍遙答以因緣際會才學得獨門劍法，更進一步解釋與林月如小姐之間的誤會時，劉晉元闖了進來，看來他對林月如可是一片痴情，遭林大南一番奚落後，劉晉元落寞的表示這就回城去了。

「晚輩與令媛略有誤會才上擂台比武，招親這事還請前輩...」林大南不為所動，執意留下逍遙，並表示派人前往邀請嬌嬌前來下婚，他吩咐春蘭準備西前客房給嬌兒休息，逍遙則跟著秋菊進入東廂房安歇。

逍遙於房中心神不寧，走出門外沿著花園小徑來到西前客房，嬌兒氣色欠佳，安慰一番後要她早點休息。依夏竹之言，於花園



我什麼嘛？還不是美工幫的忙



這下半身可以煮一大鍋了...

角找到林月如，原想誤會得以冰釋，豈料她人小姐仍舊一副趾高氣揚的神情。

聽秋菊說林堡主於廳廳請逍遙過去一題，原來連夜請了一位算命先生為逍遙與林月如合八字，算命先生一番美言逗得林大南樂不可支，這時冬梅驚慌地跑了進來，大叫西前道小姐的房裡有隻千年蛇的妖怪，逍遙聞言與林月如同時趕抵嬌兒的房間，果然是有蛇妖！二人擺開陣式籠舌以待時，那蛇妖似乎無心望戰，旋即揮開西前牆壁跑開了，逍遙心生一腹疑團，那蛇妖！半身的血戰尊會如此酷似靈兒？靈兒又怎麼會是...

林月如點燃桌上油燈後，林大南也跟了進來，女僕繪聲繪影的描述更加深逍遙查明真相的決心，他跳進被接開的壁洞走了！去...「如兒，這件事就此取消吧，林家不願與那邪魔小道沾親

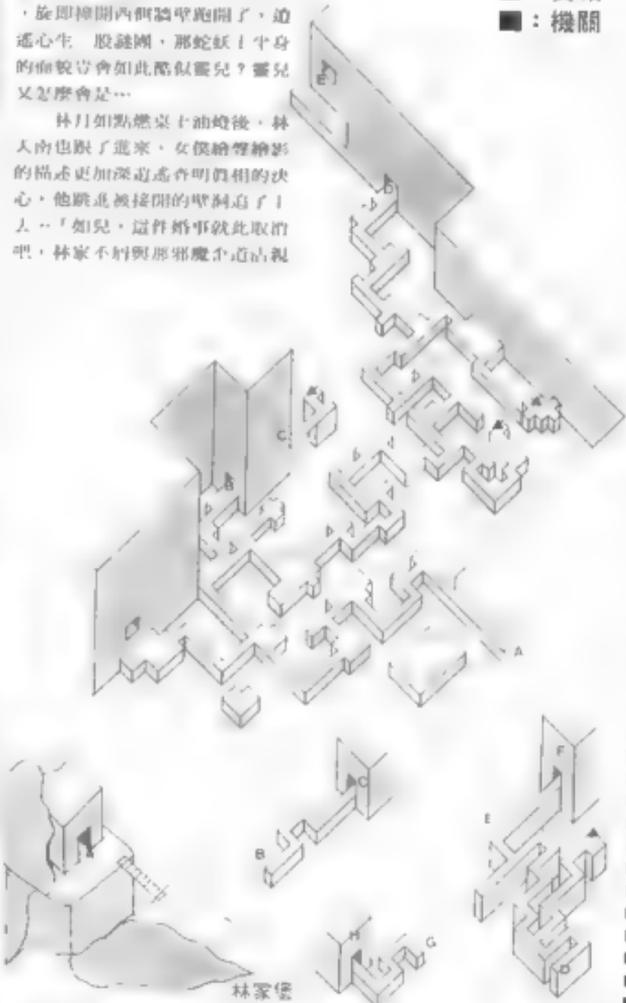
攀故，這事傳了出去，叫我們林家的臉往哪兒擺！」

林月如固然心有未甘，卻不覺地縱身跳進了壁洞...

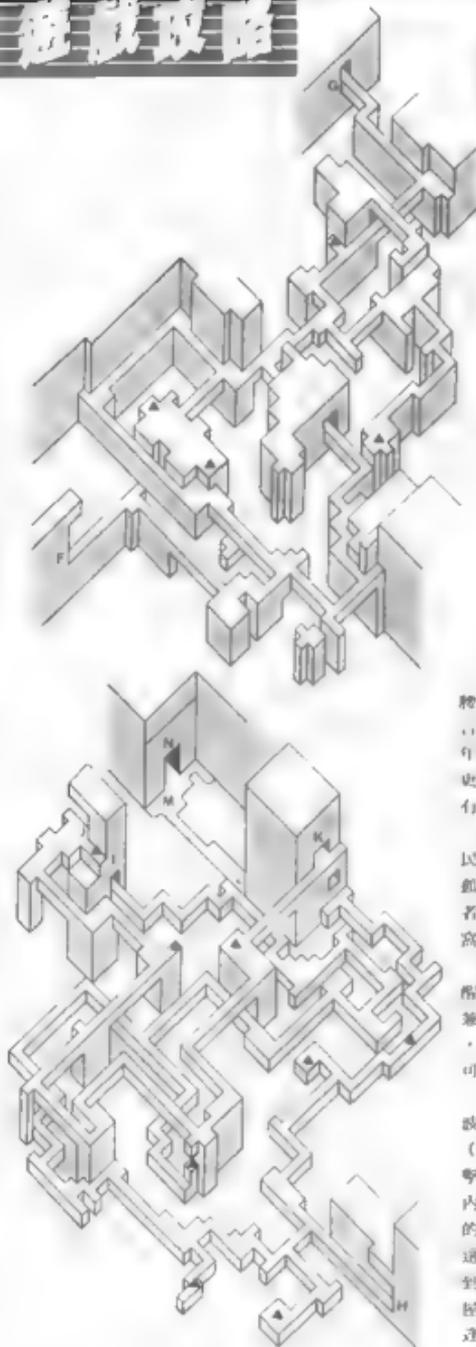
隱龍窟

▲：寶箱

■：機關

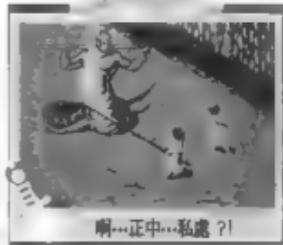


遊戲攻略



葫蘆獨自探索於林家後方的瓦野山裡，前方半山腰上赫然可見月如，「前方不遠處有座隱匿窟，側面洞窟深處自著一巨蛇妖，常有這附近山仔，有12歲的少女被擄到洞內而下落不明…」既然如此，那更得進入洞窟查探究竟，林月如急欲回社，途中正好有個照應。

過了木橋有戶民宅，屋內老者的銀女也被抓了，老者指出，那蛇妖的窩就在西邊山腳下處洞窟內，並提醒洞內輪胎響聲並兼有毒蛇出沒其間，其危險性自不言可喻。



啊...正中...私處?!

人惡折一番說折，首遇蛇妖男(葛處)，聯手擊斃他後再往裡走內別有洞天，被擄的少女全都集中在這兒，可就是見不到靈兒蹤跡。裡層怪裡(○處)再遭逢妖銀女，這女妖



那得各憑本事了

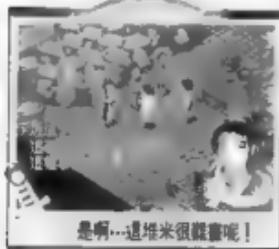
先後掉下一把石鎚匙，逍遙拿起石鎚匙打開另一頭的石門（P處），並同時救出所有被擄的女孩們。

走出洞窟後，一名少女回頭當面逍遙並表示她住在前方不遠的白河村，得便時可往奉茶。童兒可能真的不在此地，看來，只有從頭找起了。

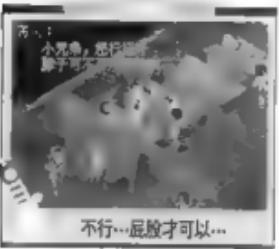
山道遍 熊大道是山裡野鹿很多，不過只有在牠經常走動的路上設下陷阱才能捕捉得到，再往前果然見到野鹿亂竄，一人跨過木橋進入 施村洛。

白河村

村內盛傳河東的黑水鐵關殭屍，孩童說這還有殭屍時，暫時似乎沒破日可活命？相傳糯米可以防止殭屍。於是那兒米行的老闆於黑水鐵關殭屍伊始，訂著了全而收購糯米並向糧商討價格，委實賺了一筆。駱老四自己意頗多元化，還兼賣武當呢，而駱記總管則有樣學樣，也作起收購「貨」的買賣。



是啊...這堆米很靈驗呢!



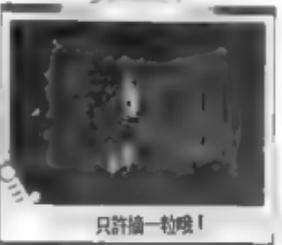
不行...屁股才可以...

聽村民說道，若能理得玉佛爺的和尚們相助，也許就可以對

付男女鐵關的殭屍，但是前往村外的唯一去路有壯丁守住，說是村長下令不許通行，免遭不測。詢問幾位娘孀的孩童指出村長住處，據說人稱轉醫仙的村長為人與醫術都不錯，那更得去拜訪他了。

穿過花樓小徑到達村長住屋，屋外聚集一群村民請討除妖大計，屋內則有不少病患俱為殭屍所傷，轉村長的女兒轉夢慈正協助照料。房裡見到村長，他正照顧著一位昏迷不醒的女孩，那女孩...不是那兒嗎？「小女外出採藥時，發現這姑娘昏倒在外林子裡，於是將她帶了回來。」村長表示有帖藥方可救治童兒，但缺少藥材，吩咐找齊藥材後送回藥單交給藥小童按配方煎藥即可。

門口煎藥小童獻了眼藥單後指出，需有人參、雪蓮、何首烏、銀杏和鹿茸當藥材，外加清活鯽魚的肝作藥引才有療效，月如表示與逍遙分頭去搜集。人參、何首烏和雪蓮她可以立時得到，餘一項則由逍遙負責。房裡頭轉醫仙詢問童兒何以避不見人，童兒答稱不想讓人知道此事...「好吧，老人會繼續替你騙著。」



只許搶一粒嘍!

月如離去後，藥小童帶同逍遙到屋旁的銀杏果樹摘取果實即可，逍遙摘得銀杏果了夜走出峯谷，幸運地在 村民宅內向友人叔借得釣具，並於沿途動利的釣上 條鯽魚。歸途趕往後由木橋走出村了去找野鹿，橋的另一端有名獵戶提燈逍遙提燈路上的捕獸夾，逍遙不吭不響的再往前拾起捕獸夾備用，等見到野

鹿時再取出裝置，終於逮住野鹿了，逍遙取出鹿君之後再將野鹿放生。

回到村長屋前，月如早已辦妥並趕了回來，原來她是福，家偷取她爹的珍藏，將「藥材」給西藥子傳典成人神丹後，趕緊端進屋裡給那兒服下。

童兒轉後已能下床走動，菲夫一想起前「來報村長醫治村民，在「是醫人也不能解決問題，屍妖一日不除，這裡的居民還是永無寧日，何不想個法子除掉根源以絕後患？「談何容易，屍妖不同於一般妖怪，牠們刀槍不入，水火不侵，更可怕的是會無放屍毒，只毒氣攻心，老人也束手無策。」

轉夢慈一旁說道，約在個月前「佛爺的」持智修大師曾勸退群屍妖，並救了莊家一位公子，後來莊家一兄弟 起出家成了智修大師門下弟子，據說那後屍妖都不敢再靠近玉佛寺。村長表示小夢慈小姐和自家公子少，自幼即訂下親，轉入感情一直很好，但莊家公如今卻與絕人無份前往玉佛寺的人一樣，全都出家當了和尚，（去請大師下山伏妖卻平白去了個女婿？）這其中必有內情，逍遙欲...「單「佛」會明真相，童兒與月如也暫成同行，聽...「夢慈姑娘需需明藥材的...「我他必必...「也就是西藥小童，（月如存恨了的。

「估計」好意指點迷津，看了他身後的標記西北方可找到玉佛寺，往東北是黑水關，那兒聞屍妖已經沒人住了。西南方則是鬼陰山，從前是自稱鬼陰山的賊窟，山賊被趕跑後，最近發現了一群來歷不明的苗人，殺人不眨眼，比山賊更加兇殘，那...「想，讓他們多活些時日吧，等辦...事後再回前山收拾。

待續

完全攻略



賈卓倫

FULL THROTTLE
極速天龍

前言

FULL
THROTTLE《極
速天龍》可以說
是個簡單

純的冒險解謎遊戲。如果對一些遊戲玩家說冒險解謎遊戲的宗旨 LucasArts 所出的遊戲很「單純」，「誰都想入癡有絕大多數的玩家無法苟同。但是筆者方才所說的單純，意思其實是指《極速天龍》中的謎題出發點或解決的方法都很單純，正因為如此，對於一些常玩解謎遊戲的高手而言，想的太複雜、太鑽牛角尖反而容易被卡住，而不知道下一步該做些什麼。所以想的單純、直覺一點，自然而然地會覺得非常簡單。

在看看本攻略之前有一點要注意，本文是以為了解謎過程而寫的，完全沒有其他多餘的動作，也就沒有什麼特別惡趣搞笑的事情發生，所以對於本文在進行遊戲之際，不妨到處走走逛逛、四處摸摸拿拿，說不定會有意外的事情發現呢！（文中是附有「進境檢驗」，同時提供給玩家们參考）

攻略
開場

這是一個擁有炎熱氣候、會讓人情緒沸騰的午後，輸入型的氣管式

高級轎車奔馳在九號公路上。車了的後座坐著是「哥雷發動機公司」的創建人及現任總裁 哥雷·馬爾寇和副總裁 亞德里思·里普博格，而他們倆又在向爭讓不下的話題上打轉。

班半領著「極地貓」車隊超過入轎車後，來到了他們平常的聚集地——「鴉館」酒店。人夥兒在酒店內得意地狂歡著，只有班一個人坐在櫃檯上喝著悶酒。酒店外頭，氣管式的入轎車停在酒店的門口，馬爾寇下車進入酒店，走近班的身邊，與班高興的交談著。里普博格也進入酒店裡找班，叫他到酒店旁垃圾場有要事相告。里普博格便向班說明想請「極地貓」護送他們到達會議場所的提議，班立即一口回絕，但是當班仔細在聽里普博格說到馬爾寇即將死亡時，卻沒注意到後面有個笨拙的傢伙，拿著一根結實的木棍往自己頭上頂藏下去，班只感覺到一陣昏眩，緊接而來的是——一片黑暗。博格接著踢了一台亂似班的機車離開了「鴉館」，而整個「極地貓」車隊都認為博格是班，馬上跟了出去。

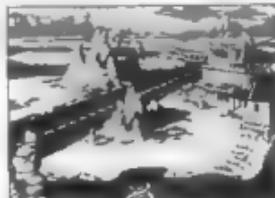
群眾又夾雜著雷聲呼嘯而去。逐漸清醒的班，緩緩地睜開雙眼，才知道自己是身處一片黑暗之中，而且還有股異樣的臭味四處飄逸。伸手摸著又疼又痛，不知是何種硬物衝擊在後腦，所留下來的腫包，心想一定是哪個那死胖子搞的鬼，這個仇非報不可。接著班撥起身子，在伸手不見五指的黑暗中四處摸索，忽見頭頂上有微弱的綠光線從夾

縫中侵入，大概是為了好的蓋了吧！正好，肚子惡氣無處宣洩，此時用力地揮動右拳，「碰」地一聲響，垃圾箱的蓋子被班一拳給推開了，雙手一撐跳出了垃圾箱，氣呼呼地往酒店走去。

進度檢驗：

- ┆恢復如常
- ┆離開垃圾箱

班在酒店外看見自己的車隊都離開了，只留下自己的機車在那兒，而有入取走了腳蹠，這打為惱怒了班，走到酒店門口，門竟然鎖了起來，滿腔怒火又加上了點火的功夫，腳蹠一踢，大門應聲而開。進入酒店後看見酒保寇哈格正在櫃檯邊擦拭著酒杯，走近開始跟寇哈格交談，講的越久，班就越不耐煩。班要的是他的信息和自己的車輪胎，但是寇哈格卻東扯西扯的胡說一通，班只好不得己的使用暴力讓酒保屈服，抓著寇哈格的鼻翼，讓他乖乖的交出腳蹠。之後班才出酒店跨上機車，拿出鑰匙發動了引擎，向公路呼嘯而去，也就是向那無知的黑暗直衝。



遊戲規則

進度檢驗：

- 進入酒店
- 跟酒保交談
- 讓酒保交出車鑰匙
- 發動車子上路

班騎著機車，奔馳在筆直的公路上。班很清楚不知道昏迷了多久的自己，不管騎的再快大概也趕不上那群胖了一群人的轎車了，但是 一份執著的信念，還是讓班不停地帶著油門加速前進，向公路的盡頭疾去。不久，轎車型機車的身影由小漸漸變大，由遠慢慢接近，靠近 看才知道原來是自己所帶領「破輪族」車隊的先對頭。「破輪族」不用多說別的，正憋火氣地力發的班剛揮揮動著拳頭，把對方打下車。

班很高意剛剛的成績，高興地躍起前輪，以高超的單輪技術行駛在公路上。不過好景不常，前輪的螺絲鬆開，輪胎脫離了車體，接著班與機車化作一道火花及煙霧，之後摔倒在路旁的班又一次進入昏迷狀態。一天兩次的昏迷，讓班覺得有點想哭。

進度檢驗：

- 打好「破輪族」的車手

再一次逐漸清醒的班，緩緩地睜開雙眼，眼前的幸好不是黑暗，出現的是一個由軍訓練隊所組成的 一張臉，是個女人。班十分感激這位名叫莫玲的女孩，以及另一位叫米蘭達的女攝影記者。雖然班想要很快地離去，但是問題出在他的車子需要修理，而莫玲告訴班，現在需要的是汽油、前叉和 把被偷走的電壓槍。班離開小屋之前，拿走了地上的汽油桶和皮管，方便日後取得汽油之用。

進度檢驗：

- 恢復知覺
- 與莫玲交談
- 拿起汽油桶及皮管

班走出了小屋，來到了大馬路上，看看四周的地形，真不知道該從何找起。位在地圖的左上方，住在拖車中的是一個叫透德的肥子，他擁有一個大型的廢棄車輛收集場，班心想就從他那兒找起吧！靠近了透德住的拖車，地下室傳來的是刺耳的昇播聲，班用學頭用力地敲著門，聽到類似升降機的聲音後，透德便到了樓，透過門上的小孔對班說話。班在聽到透德不禮貌的話後，覺得實在不用跟他客氣，趁透德的臉貼近大門時，班舉起右腳使勁地把他踢開，透德也因為被門大力撞擊而向後倒在沙發上。不省人事。班在冰箱中找到了 塊肥肉和 個爛了的木門內側找到根鐵絲，又發現角落有 塊可以活動的地板，踏下去後，地板便自動降了下去。在地下室看到了透德自製的手工藝品及一把電壓槍、電焊槍？！這正是莫玲遺失的電焊槍，趕緊將電焊槍送回莫玲的手中。



進度檢驗：

- 走出小屋
- 走向左上方的拖車
- 用腳踢開門
- 取得肥肉及鐵絲
- 行走至角落活動地板

再度走出小屋，剩下的是機車前叉及汽油，班心想先到右上方的發電廠看看。來到發電廠的木門前，見到已經上了鎖。班便利用剛才拿到的鐵絲打開了鎖，並也順便地把鎖放進了自己懷中。走盡了發電廠後，剛爬到樓梯時，就聽到警報大聲作響，班趕

快向塔頂爬，剛爬到一半，便警用空浮機便靠近對班發出警告。班開始小聲，班立即落荒而逃。班不示弱地故意再一次觸動警報引誘空浮機，這次卻很機靈的偷偷躲在角落躲藏處，等到警用空浮機 落地，兩個警察爬，高塔時，利用帶著的皮管插入空浮機油箱，並將自己的汽油桶放在地下，最後用嘴已將汽油吸出，等汽油桶裝滿了汽油後，趁那兩個警察尚未發覺之前，跑出發電廠，把汽油送回莫玲處。



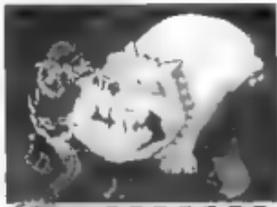
進度檢驗：

- 走向右上方的電廠
- 使用鐵絲打開鎖
- 跨鎖拾起
- 觸碰樓梯柱上爬
- 第一次進入電廠時躲入面向左下方躲藏處
- 將皮管插入空浮機油箱
- 將汽油桶放在地下
- 用皮管吸取

又再度走出小屋，最後只剩機車前叉還沒拿到，班便來到了透德的廢車場。班利用先藏在電廠取得的鎖，將鐵門鎖住，這樣就可以從一旁拉門的鐵線爬進垃圾場。進到了廢車場裡面，發現廢場中左方有一堆磚瓦木料，正當班跑到零件庫前時，要接機車前叉時，突然衝出 隻異常凶惡的狗人吼人叫地追著班不放，害的班抱頭鼠竄地頭也不回。原來透德養了一隻惡狗把守在廢車場中，讓班接近不得。這時候狗跑到了右邊 個拆解汽車的小

遊戲攻略

廠房中，班趕緊跑進廠房中，把從透視屋中拿到的肥肉，放置於一輛由磁性起重機下的紫色廢車中，將狗引入其中，再以最快的速度跑到小廠房上方的磁性起重機操縱室裡，按下磁性啓動開關，並移動磁鐵將廢車吸起，而狗便被困在其中動彈不得。然後趁這個時候，再到廣場左方那排廢棄零件裡，找到了機車前叉，送回莫玲的小屋。



班將狗放入紫色廢車中，並移動磁鐵將廢車吸起。

速度檢驗：

- 走向左上方廢棄車輛收集場
- 用鎗將鐵門鎖住
- 爬、跳、滾
- 跑到右邊廠房中
- 將肥肉放置於紫色廢車中
- 爬上起重機操縱室
- 按下啓動開關
- 按磁鐵鐵吸起汽車
- 到廣場左邊零件堆找前叉

拿到了汽油、前叉和電鋸槍，莫玲終於將機車修好，而班也得以上路。班告別了莫玲後，騎著機車便往九號公路駛去。剛騎不久，卻發現一堆警用空浮機在四處巡邏，好像因為是剛才班觸動電線警報而引來的，班趕緊調頭另想辦法，忽然靈機一動，跑回電廠再次觸動警報，利用這距離山之計再度引來大批警用空浮機，班就利用這個空檔騎著機車從九號公路逃走。

速度檢驗：

- 觸動電線警報
- 再度上路

班喜歡騎著機車行駛在路上的感覺，他一直是這麼說的。直沿著公路騎了一會兒，就見到「極地貓」的夥伴們，以及那輛氣墊式的高級轎車停在路旁，班興奮地跑去向途羅打招呼。在樹叢的另 一邊，瑪爾寇正上完廁所走出來，高興地哼著歌，忽然從背後出現一團手拿拐杖的高人身影，一棒朝著瑪爾寇的後腦勺重擊下去。仔細 看，原來是卑普博格，他邪惡無比的龐大野心在這個時候表露無遺。但是這 連串的殺人動畫卻極巧妙地被女攝影記者米蘭達親眼目睹，並拍攝下來。後來她被卑普博格發現，卻又很機警地逃離了魔掌，卑普博格趕緊吩咐博魯斯前去解決瑪爾寇的女兒。在這個時候，班走了過來，發現了奄奄一息、命在垂危的瑪爾寇，並從他的嘴中得知莫玲原來是他的女兒，以及殺害他的是卑普博格。



班騎上機車，不顧一切地駛向莫玲的小屋。過沒多久，班來到了莫玲的小屋外，發現了莫玲與他叔叔皮特的照片掉落在右邊

的木板上，拾起後進入空無人的木屋中，確定了莫玲已經匆忙的離開，便也騎著機車再度駛上九號公路。隨後卻又發現剛才瑪爾寇被殺害的地點，綁滿了大批的警察及警用空浮機，但是班已經有了計畫，騎著機車駛回「踢館」酒店。

速度檢驗：

- 在木屋右側木板上拾起照片

「騎機車回「踢館」酒店

班進入了「踢館」酒店後，從寇哈格的口中及新聞報導中得知，自己已被派為殺害瑪爾寇的兇手，班向坐在 旁的艾米特請求，希望搭乘他的卡車，躲避警察的哨站。但是艾米特卻要求班先要有通行證之類的物品，才答應班的請求。班沒辦法，只好出酒店，四處找尋那通行證明。中



班在垃圾場中發現米蘭達藏身

於此，而通行證這種東西米蘭達很多，所以班從米蘭達那裡得到張通行證後，便回到酒店，將通行證交予艾米特，艾米特只好答應班，帶著他通過警察的哨站。

速度檢驗：

- 進入「踢館」酒店
- 與寇哈格及艾米特交談
- 走出酒店，進入垃圾場
- 於米蘭達處取得通行證
- 將通行證交予艾米特

班在艾米特的卡車上，安全地通過了警察的哨站。等到東方大白之際，卡車速度漸漸減慢，將卡車停在莫玲叔叔皮特以前的製皮牧場的艾米特叫班下車，而自己再開著卡車離去。班步向右側的房了，走了 一樓，是個佈置非常簡單的單人房間。班翻開了床上的被子，發現了 很多，班便利用這根板子打開了床尾端一個印有「哥吉發動機公司」商標圖案的水箱，裡面卻空無一物。就在這個時候，屋外傳來機車發動的引擎聲，班從窗戶探頭看，原來是莫玲，班也趕緊跑下樓，騎上機車，追了上去。兩輛機車便在九號公路上追逐，也超過了艾米特的卡車。騎在

前頭的莫玲，忽然使用渦輪加速器，速度馬上變為原來的兩倍以上，瞬間拉開了距離。班也想要啓動渦輪，才發現自己車上渦輪加速器的開關及零件已經被拆走，只好眼睜睜地看著莫玲的身影消失在公路的盡頭。艾米特的卡車這個時候也趕上了班，還故意撒了下班，這種行為使得班憤恨非常。正當班嘴裡叫著你死定了的話，要追上艾米特時，突然在兩旁出現了「輪有頭鯊般的」洞魚族！車手，追上了艾米特，並同時引爆了艾米特的卡車在長橋上，因此使得橋斷了。班無法再通行。而「洞魚族」的車手看看卡車後面沒有什麼可拿的財物，也迅速地離開出事現場。



進度檢驗：

- 走進牧場右邊的房子裡
- 打開桌上的被子，拿起來上的板子
- 用板子打開冰櫃的木箱

班此時靠近了脫離車頭被有發光黃綠色肥料卡車後部，使用板子將卡車輪胎蠶絲綽鬆，爬到小坡上，用力地踢著卡車，直到卡車翻倒，流了一地的肥料為止。班再從地上收集了一些肥料，心想等會兒還有用處。班再度跨上機車，騎往皮特的駝毛牧場。不知道莫玲已經離開的博魯斯及奈斯特，也跟著車了在皮特牧場一直等著。班剛好在這個時候騎著機車靠近，奈斯特一看立即開著車追了出去。九號公路！又來了一次汽車，機車的追擊戰，班引著兩個穿黑斗篷駕駛的車了經過剛才肥料卡車翻倒的地點，當奈斯特及博魯斯的車子在駛過血淋淋的肥料時，激起的肥料

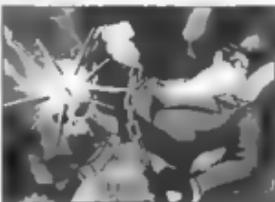
使得奈斯特看不清前頭的路況，而撞上了路旁的土坡，最後又是博魯斯接走了他們兩個。



進度檢驗：

- 靠近肥料車
- 用板子轉鬆卡車輪胎
- 用腳踢開卡車
- 收集地上的肥料
- 騎車前往駝毛牧場
- 經過肥料車翻倒處

班掉頭靠近了故障的汽車，使用板子打開了汽車尾巴的蓋子，取出了車上的渦輪，班再將渦輪裝於自己的車上，之後便進入九號公路的叉路。四號道路中，開始了「連車」的征戰。班最後共取得了鐵鍊、流星錘、木板、電鑽、夜視鏡及渦輪加速開關。（最重要的是夜視鏡與加速開關，其他要注意的是「木板」包「洞魚族」、「肥料」包「電鑽」，「鐵鍊」不能打「電鑽」，而「流星錘」不能打「電鑽」，而兩者帶著搶風鏡，也就是持有渦輪加速器的車手，記得使用「鐵鍊」攻擊）



進度檢驗：

- 用板子打開車了後邊蓋子
- 將渦輪裝置於卡車
- 進入九號公路的叉路
- 奪得鐵鍊 流星錘
- 用鐵鍊奪得渦輪加速器
- 用流星錘奪得木板
- 用木板奪得夜視鏡
- 用肥料奪得電鑽

班取得了所有的武器與物品，便戴上從「洞魚族」車手手中去取得的夜視鏡，企圖在這貨路

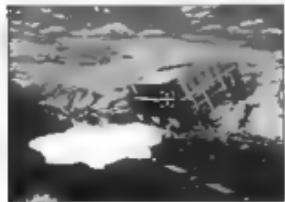
找出秘密的隱藏洞穴。騎了不久，在夜視鏡的右下角有一個英文字 CAVE 起步時，就表示是發現了秘密的洞。等到班騎進這個洞穴時，才發現原來裡面是條廢棄的公路，也正是「洞魚族」的巢穴。一直騎到最裡頭拿到了個跳板，拖到之前的個轉角處，搬著跳板最靠近路口的反光標誌，也就是俗稱的「貓眼」，然後趕快離開洞穴。就在這個時候，從洞穴中的最深處飄出了數輛「洞魚族」的車手，卻因為夜視鏡的關係，看不見轉角處被班破壞的「貓眼」，而載入了公路旁的深谷底。班此時已經將跳板放置於被炸毀的橋頭，再駕駛著機車衝上了跳板，飛躍過深不見底的峽谷。



進度檢驗：

- 載上夜視鏡
- 出現 CAVE 時轉入秘密洞穴
- 進入到洞穴中最後裡面
- 將跳板搬到機車尾巴上
- 騎到上個公路轉角
- 搬起跳板靠近轉角處的「貓眼」
- 駕駛機車飛躍斷橋

又再一次地進入了黑夜，班終於接近了「博魯斯發動機公司」。由於在正門不得其門而入，班便只好到了「博魯斯發動機公司」上方，一個名叫荷倫斯的老店將總的紀念品商店，故意叫荷倫斯看他身後「抽油」時，偷偷的將右邊地上的機器免了放入懷中，離開了商店。再走出來，騎上機車騎到之前的「條叉路」，那條叉路接著來到的是片非常空曠暗暗藏古怪的泥巴地，班剛才取得的免了放在地下，讓它朝著泥巴地走。沒多久，一聲爆炸的巨響，原來是免了觸動了地雷，免了被炸的只剩下那部車掉落在班的腳旁，班拾起了電池，再度回到荷倫斯的老店，將電池裝到地上



遊戲故事

內遙控車上，再拿起桌上的遙控器。遙控車子往後面皮雷發動機工廠的人口開去，荷倫斯加班破壞了遙控車，便趕緊追了過去。在工廠的入口，班再一次地遙控車子往旋轉門進去，趁著荷倫斯去追捕遙控車空檔，班將商店中裝了一箱了機器兔子的紙箱給搬走。



進度檢驗：

- 走到「哥雷發動機公司」下方的家紀念品商店
- 叫荷倫斯注意他的身後了
- 拿取地下右邊的兔子
- 騎著機車到先前另一條新路
- 將兔子放置於地下
- 拾起電池
- 回到荷倫斯處
- 將電池裝於遙控車上
- 遙控車子往後邊開
- 再遙控車子進入旋轉門
- 回到商店拿走箱子

然後又回到空曠的硬巴地前，先將箱子打開，讓一隻隻的兔子先走出來。看它們走到觸動地雷之前，能抓幾隻就抓幾隻（至少六隻），再拿出一隻隻的將它放在地上，讓它走到被地雷炸掉，然後班走到第一隻兔子的地方放下第二隻兔子，以此類推。就這樣，班來到了令人聞風喪膽的「兀鷹族」的高。

進度檢驗：

- 將箱子放置於地下

- 抓兔子（至少六隻）
- 使用兔子觸動地雷
- 走到引爆處再使用第一隻（以此類推）

班被抓起來了！什麼…班被抓了！沒錯，一進入「兀鷹族」的地盤，班便被他們的人用五花八門地拖去見莫玲與「兀鷹族」的老人—蘇西。因為莫玲也誤會班殺害了自己的爸爸，班趕緊說明馬爾寇死前告訴自己莫玲的全名給莫玲聽，並告訴莫玲殺害馬爾寇的兇手其實是班普博格，證明自己是清白的，而也得到了莫玲的信任。接著班便加入了「兀鷹族」破壞班普博格計畫的計畫。

進度檢驗：

- 選擇對話 4-3-2 證明自己知道莫玲的全名

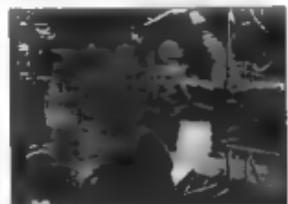
班與莫玲為了破壞班普博格的計畫，便化了妝、改裝，高聖參加班普博格所舉行的破壞車大賽。比賽一開始，博魯斯和奈斯特的車子使班與班的車子靠近莫玲去控制車子（此時用觀察控制筒開車吧）。班只好開上廣場右側的跳板，先壓壞輪軸裝的車子，再用自己車了將被壓壞的車子頂到廣場左側的跳板，然後與被壓壞的車子一起開上跳板，壓向奈斯特兩人的車了。在瞬間，班的車子發生了爆炸，幸好班有穿著防火衣。只見廣場中秩序大亂，觀眾紛紛往外逃，班要跑出出口時卻有奈斯特的車子百般阻撓。忽然班心生計，趁奈斯特車子靠近時，班跳上他們的車子，在他們的車子開的靠近剛才爆炸火場邊時，班因為有穿著防火衣所以無懼於炎熱火滾地跑進火場，奈斯特兩人也不的跟著開進火場，接著是一聲爆炸聲…喔！願！保佑博魯斯及奈斯特兩人…

進度檢驗：

- 使用觀察控制筒車子
- 操縱車子開上廣場右側的跳板壓壞輪軸車

- 操縱車子將壓壞的車頂到廣場右側跳板
- 操縱車子與壓壞的車一同從跳板上開下去
- 讓全身著火的班跳進壞人的車頂上
- 跑向火場

回到「兀鷹族」的巢穴，班從莫玲那兒得知進入「哥雷發動機公司」的「大廳」方法，又從地上—班機械零件中抄了五組號碼，來到了「哥雷發動機公司」左邊的小巷了，聽著最左邊碼表的聲音—類似「放氣」的聲響那瞬間，試著用腳去踢；牆，人機較左邊的部位，班碰巧踢到了機關，在旁密道的門應聲而開，班入膽地從密門進入了「哥雷發動機公司」。班走到裡面，眼前出現的是個豪華大辦公室，班發現了地上有一塊小人一樣的地毯，靠近看，原來是要輸入密碼，班便從剛才從莫玲那抄來的五組號碼中，找出了「組相符合的六位數號碼「154492」，按好後得到一張通行磁卡，辦公室左邊的門自動開啓。



進度檢驗：

- 注意莫玲話中進入哥雷公司的方法
- 抄下地上零件中號碼
- 到哥雷公司左邊小巷
- 聽著右側碼表聲音
- 用腳踢牆中間部份
- 進入密門
- 查看地上奇怪地板
- 輸入 154492
- 進入右側的自動門

進入後，發現有一個房間。班使用通行磁卡先進入另一個房

間，原來是影片放映室，從小窗戶發現里普博格正在對公司股東們發表新說，而說中除了虛偽地表示哀悼瑪爾寇特死之外，便是終於展露他的野心，發表了「哥雷曼動力公司」最新研發車了的計畫。原心想絕不能讓里普博格的陰謀達成，趕緊破壞影片放映機的轉速，先將左側的操縱桿扳下去，再將右側的操縱桿扳到上面後，此時里普博格背後放映的影片漸漸因轉速太快、熱度太高，給燒壞了而停止了播放，此舉引來了副經理對影片放映的時候，進入了第一間房間，將原先莫玲交給他的晶片放進於放映臺上，里普博格身後螢幕上登時變成了當初他揮動拐杖重擊瑪爾寇特的影像，臺下的股東看清了真相後，漸漸發出質疑的吶喊，里普博格也發現了自己的醜事已經被股東們知道，卻還在支支嗚嗚，不知悔改地掩飾自己的罪行，而莫玲此時也坐在臺下，氣憤地跪；講臺，公開的揭發出里普博格的罪行，里普博格趕緊逃離講臺…事後再與莫玲結結實實地騎著機車行駛在九號公路！

以極快的速度接近班的機車，原來是駕駛著大卡車來找里普博格班與莫玲報仇了。里普博格用卡車撞上了班的機車，班與莫玲兩人變成附著在卡車的車頭上。這個時候，忽然後面出現一架能在路上行走的大型客機，上面坐著的是「九魔族」的人，打開客機機頭想要將卡車給收進來。班在車頭無法拉到莫玲，進而對付里普博格，先打開車頭的引擎風扇蓋，再打開風扇蓋上的小蓋了。此時里普博格拿出拐杖敲打班，班就趁機搶奪里普博格的拐杖，將拐杖插入風扇，從風扇處爬到車頭後側，用身上攜帶的扳子去弄開四條油管中最上面的那條。因此卡車的速度慢了下來，被後面客機「吃」了進去。在客機機腹中的里普博格依舊固執之門，用卡車的機槍攻擊班、莫玲與「九魔族」等人，因為機槍亂射，打壞了客機駕駛艙中的電腦，使得客機的速度不減反而越來越快。公路再過去些，就是斷橋及深谷，班趕緊爬上駕駛艙，人堆精密的電腦儀器裏再拆開一片空白，班先按下眼前綠色的按鈕，繼續選擇觸碰式電腦上的指令，讓客機趕快停止。

各機的速度而緊急煞車，客機卻因為慣性定律，使得機身超出了斷橋，卡車也因衝出了機頭，與機身搖搖晃晃地傾斜在斷橋上。里普博格則掛在卡車的機槍槍管上而保住條命，還在那兒人不斷地說著風涼話。班此時爬進卡車車頭中，按下最左邊紅色按鈕，再於電腦上選擇收回機槍，里普博格因向掉上深谷，班接著以極快的速度爬進客機機身，約一停置於左側的機車，在卡車爆炸的那一瞬間，飛車離開了客機…就看著連中刺激的冒險告一段落後，莫玲有了自己的事業，班深知自己寧放不悔的性格不過莫玲，於是靜悄悄地跨上機車，油门全開，奔馳在黃昏下的九號公路…結束了嗎？…結束了！



進度檢驗：

- ☐用通行盤上進入第一間房間
- ☐將放映機左側操縱桿扳下
- ☐再把放映機右側操縱桿扳上去（使用拳頭按兩次）
- ☐進入第一間房間
- ☐將照片及影片放在放映機上播放

結束了嗎？！還沒有…就在班與莫玲騎著機車還沉醉於快樂中時，輪胎人型的卡車從後面

進度檢驗：

- ☐打開車頭風扇引擎蓋後，再打開風扇蓋上的蓋子
- ☐搶奪里普博格的拐杖
- ☐用拐杖插入風扇
- ☐用扳子拔開最上面的油管
- ☐爬上樓梯進入駕駛艙
- ☐按下綠色按鈕
- ☐選擇電腦螢幕上 1 - 3 - 3 - 2

就在斷橋前 剎那，控制住

進度檢驗：

- ☐爬進卡車車頭
- ☐按下最左邊紅色按鈕
- ☐選擇電腦上 1 - 3 - 1 - 3
- ☐爬進客機機身
- ☐駕駛/邊機車衝出客機

（附註）

遊戲中設有保護模式，不動番鼠、鍵盤一陣子，自然會有段 3D 繪製的汽機車圖片會出現，值得一看；另外，最後一段，從里普博格駕駛大卡車撞擊飛機車那時候開始，有時間的限制，如果沒有在時間內完成，您會看到男女主角與一群配角演說成戲的電影畫面。

遊戲攻略

第 1 章

殺戮峽谷



我和我的特製點三八手槍

「殺戮峽谷」迷漫的詭異氣氛牽動我追根究底的每根神經，它吸引著我步入死亡陷阱，我樂於接受這項挑戰，不憚因愛蜜莉身陷鬼域，我更想知道，都翻電影！作人員那裡去了！」

！獨木橋，前後就出現個不友善的傢伙，我止不知該先對付那個？黑披風的坡高傑伏解決了我的猶豫：「轟」的，管…那傢伙把哪一條路堵了？

酒吧

我先四處看看身處的環境，個內部生有牆在巷中，先離開他。在酒吧的右邊走動，我拾到個「汽油罐」。我決定先從酒吧著手。進入酒吧，拿到位於中央桌上的「鑰匙」，舞台上的「響葫蘆」，以及角落的「油罐」。

噫…台發電機，使用「汽油罐」，從影片中的訊息及窗外奔馳而過的馬車，這足以說明，華新電影公司的工作人員確實曾駐紮在此拍片，而愛蜜莉也一定是身陷某處。

在吧台旁的小房間拿到一盒「火柴」。我走到吧台後準備繼續搜尋，也許是腳步聲引來樓上



的生了，噫！他差勁的槍法絲毫傷不了我。在吧台拿到「沒點著的燈」，廚櫃中拿到「取酒用的個瓶子」，還有「藥水（飲用後可增加生命值）」。

走出酒櫃後將「取了」丟向牆壁，走近看，拿到「枚代幣」和「已破的瓶子」。我在機械鋼琴的左方使用「代幣」。半會兒，民歌曲樂響起，伴隨著怪異的聲音敘述一則傳奇…

我又回到吧台，推動左邊的羊角，啊！角落的牆！掀開了個小門，出現了酒保（現在才出現，人不敬業了！），我溫聲駁開他的槍擊，並將他逼到死角後，徒手解決他，拿到「一張方塊A點」和「一顆黃金子彈」。

酒窖

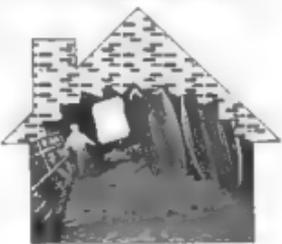
地下室的地窖，除了藏酒之外，還藏有別的重要線索！我先將酒樽準備好（使用油罐和火柴，使用這二者之後物品欄中即出現發出亮光的油燈）。

進入酒窖後，片漆黑，使

用「一點著的油燈」。

拿上牆上的「拐杖」，不放棄海報的內容。再來被我幹掉的酒保叫布里斯。

最左邊的本櫃不停抽動紅色的蛇信，我打開門（站在本櫃中央，使那動作中的打開／摺碎）後，使用「響葫蘆」引出響尾蛇，進入本櫃中騎著樓梯往上走。



酒吧的囚徒

我製了解決從柵中升上來的持槍傢伙，拿到椅上的「石頭」，發現囚牢的鑰匙就在鐵柵外，使用「拐杖」勾出「鑰匙」開門，快步跑出囚室（這裡的動作

要快，因為在你未出囚室之前，會不斷出現持槍人，威脅你的生命前。

之後，我走進 間沒有門的囚室，如願的給那酒鬼「左撇子」、「高甲醇」，他以「藥水」作為回報。

現在，只有 條通路能繼續我的冒險。我往牆上丟出「石頭」，取得「危險安瀾身符」，如此，就能安然通過了咀咒的走廊了。

先進入左邊的房间，在桌底下拿到 枚「賢長的徽章」，拿「連發式來福槍的彈匣」。我仔細看了牆上的一張懸賞告示，嘖！嘖！都是一些難纏的傢伙。我走過槍櫃使用我唯一的鑰匙開啓櫃子拿到 把壞用的「連發式來福手槍」。

進入另一個房間，打開壁爐，囉！掉下來的不是嚇唬老公公…而是 一個個兒坐看對方的體型，赤手空拳是佔不了便宜的，只好械鬥了（用來福槍救保險，用完可填上子彈）。

出了門向右走，在櫃子後看見安全梯及一扇雙門，我立刻將木櫃往後推，扣住那扇雙門，也阻止了裏頭刀槍不入的左邊兄弟找我麻煩。打開木櫃了，拿上，把「蜜餞」。

酒。再下個轉角處拿到一條「彈帶」。「鐵板」馬上派上用場，它抵擋壞蛋招呼在我身上的子彈（此處也可站在D處彈擊，如圖

所示，如此，不會損失任何生命值），我使用「鞭子」取得他身上的「裝滿金幣的袋子」，隨即認出了他是一張懸賞告示中的「獨孤礦工」吉爾·布里斯—唯有「黃金子彈」可消滅他（使用黃金子彈，來福槍）對準槍口給他那惡毒的靈魂。他留給我的是「一麻袋的鐵了」。隔壁有個小房間，留在最後查看。

先到那扇橘色的鋼門，使用「來福槍」射門（此處不一定要用來福槍，任何槍都可以，重點是你站的位置，若槍沒了彈記得裝填）。

使用「油燈」照亮漆黑的室內，眼前的景象令我窒息，紅衣人操控的玩偶使我幾乎停止呼吸。使用「毒毒絞刑執行用的繩子」拉動拉桿，紅衣人等即落入陷阱。



閉中。不過，我也出不去了。使用「袋鐵了」在陷阱的下方角，門開啓了！再推動拉桿，陷阱升起鋼板，拿到「炸藥管、乾肉」。

接下來，我得回到小房間找

出路。還不到門口就遭到 名槍手前後夾攻，我用各個擊破的方式解決他們。（此處，若能先站得有利位置，只要以露頭功就能過關了。當你發現左邊的槍手出現了，就快步跑到圖 所示的A處，等他走到小房間的門口你即貼近將

他卡在B處，如此貼身的攻擊，他既無路可退，也無法舉槍攻擊你，當他流出綠血，你再回到C處等待另一個槍手，只要他經過C點，即可攻擊他）。

我進到小房間，拿到「格林式機關槍、藥水」；木桶邊拿到「一根很短的引信」。厚重的鐵門竟然關上了！隨即門上出現把槍對我射擊，我立刻躲在門邊最角落處以盡量的攻擊！

攻擊停止後，我將門打開（此處無需有任何指令，應比以須走向前，門即開啓），再回到木桶邊，我決定將那團堵牆，使用「引信」（使用後，物品欄中再出現加裝了引信的雷管，再選擇使用此物），「火柴」點燃炸藥後（在聽到火柴聲後應比須走向前，才能前竄點燃火柴），迅速離開小房間（或躲在門後角落）。

果真有出口！進門站在靠頭處，右門就開了。順著木板路直往下走，右牆的缺口處看見磚石牆上有一隻金鷹，金鷹使我從心中升起強烈的不祥預感…。

左轉後，迎面出現 個槍手，解決他之後，走進那扇門在無法開啓，開關 定在某處。左轉看見 堵木牆，走進木牆向右轉，這機噐少了 個齒輪，使用「賢長徽章」，再使用「鞭子」（按空白鍵、F鍵，應比後退用粉鞭了即表示站到位置），拉動拉

囚室的頂樓

我順著安全梯爬到頂端，拿到「炸藥了」。順著通道往下直走，一塊旋轉飛行石不停的釋放紅光，我趁紅光斷續釋放的空檔，拿到「毒毒絞刑執行者的繩子」後，快步後退離開放命的放射線。

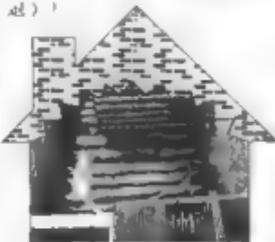


右轉角處拿到一塊「鐵板」，使用「鐵板」在身上多一層保



遊戲攻略

桿，我聽見門開啓的聲音。哦！我失去了藥了（希望已是功成身退）！

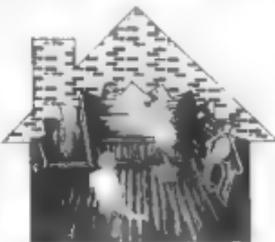


那扇重新開啓的門內，拿到瓶「藥水」，在木櫃上拿到「盒子彈」。往後退到一段距離後，跑著跳過窗了。

旅館的走廊

我緊握燭台（使用火柴），閱讀牆上的地圖（這樓房的構造），拿起地板上的「手」打過寶石成了」。啊…愛蜜莉…她像中邪樣的從我眼前「逃」！

我緊握地圖邊的燭台，依地圖上的標，兩層房間是在通的。開啓第一道門，進入門內拿起「回報」的「新圖」。牆上的布魯烏發現了我，隨即發出嗚嗚的單聲並不斷旋轉槍了。亞利桑那州冤死的少年向我射擊。我使用「肉塊」封住他的嘴並拿到一枚「



代幣」，牠有兩枚，少年也墜入了自己的圈，一子角落拿起「臥室衣架」及畫像旁的「藥水」。

走進少年的畫像裏。這應該是個陷阱。我目視著房中另一幅有著邪惡面孔的人像畫，似乎與「碎金像」的雕像有著相同的面

孔。我注意了畫像的署名。傑德·史東一段戰戰兢兢的開門始用。我回瞪著畫像，吼著他的計劃：「我…永遠到你」。

我靠近偵察台搜尋，拿起寶30/30子彈、燭炮、一顆珍珠，把鑰匙。

破舊的四腳眠床，不難看出往昔的華麗、舒適。床的四週裝飾著月亮女神戴安娜、愛神丘比特、巨人普洛米休士及羅馬女神等四座雕像。我走近戴安娜的雕像拿到「枝箭」。我想這是丘比特遺落的。使用「枝箭」在丘比特身上，引起連鎖反應。傑德·史東的畫像活了起來！久心的臉龐消失了，取而代之的是一輪神異的景象…這是殺戮被各鎮居民的最後下場嗎？

守著這座離開房間，使用「鑰匙」開啓對面的門，拿到藥水、本日記簿（愛蜜莉的日記），說明單。走進能像像調查，發現能眼鏡少了「顆眼珠，使用



寶石戒指上的寶石（使用寶石戒指後，選單上即會出現寶石，指環、單選使用寶石即可），開口開啓，拿到「盒子彈」。

走到陽台，發現右邊的门開著。經過引道冷槍引導。在遺跡時的門口使用「臥室衣架」，看著放冷槍的傢伙走向死亡之路。我們將木板推倒，進入房間，在桌上拿到「把鑰匙」，孔承拿到快門開關。紙說明單、閃光燈。看牆上的照片—命案，敲擊門鈴可開啓車站的暗門。

回到人廳的走廊，就只剩一個房間未開啓。使用「鑰匙」，進門就拿到「油燭」。噫…出現了一個雙頭怪物！我避開牠的攻擊，跑到房間角落的金屬櫃旁，使用安裝好的閃光燈（使用燭

炮+快門開關)成爲物品欄中的閃光燈)，雙頭怪見光先！

使用「代幣」在機械洞旁。原來傑德·史東爲了向金不保建了水壩和鐵路，地底下更另藏金庫。使用「來福槍」射擊鋼對對面的槍靶，開啓後拿到藥水，把炸藥用手杖，由原先雙頭怪物盤旋的地方讓出一個人洞。

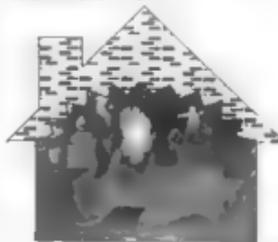
市政廳的地道



點燃油燈（使用油燭、火柴）入洞，避開那些蝙蝠往出口跑。到了出口，也好不到那裏去，看看四週都是充滿印第安族腰的好豐草。

先轉換動作選擇「跳躍」，開始岩壁中的跳躍旅程，直到遇到印第安華勝的（請參閱圖解）。我使用「炸藥用手杖」命令牠後退，走到牠射擊的位置拿到彈藥盒，一把小鑰匙。

華勝離離的个人搭理我，我只好像地繼續跳，直到不再升起任何岩石。使用「印第安護身符」，一隻金龜化身成個怪物停步到安全地帶，漸漸升高的岩石將我帶到另一地點。



市政廳的走廊

上來之後發現是在一大廳內，而且馬上出現了娜露塔和雙槍俠攻擊我，幹掉兩人後分別得到藥水、高幫子及一把鎗匙。我直走到武，使用「鎗匙」開啓雙扇門，原來是一個藏書室。

搜尋書架，拿到「本書」，除了「本書的書」外，還有「雜誌匣的小手冊」及「一本印刷的書」。利用「小鎗匙」開啓印刷的書並閱讀（描寫那瓦和族人傳統的舞）。在書架前拿到「一本懷錶」（這應該就是「齊格洛之錶」了），桌邊拿到一塊「印刷盤」。我點燃桌上的燭台（使用火柴），將無字碑湊近燭台一看，文字就浮現了（魔法附身書）。看了這一本書，均給了我往後的冒險旅程莫大的助益。使用「印刷盤」在桌旁的鏡子上，印刷盤的字即倒映在鏡中，看完後離開房間。

再回到原來入口處方的橘色雙扇門前（旁邊有個大箱子），對著門使用「齊格洛之錶」。雙門就放了一記閃電，原來是愛蜜莉的朋友——拾遺匠摩里森（原來他藏身在此）。走進他拿到一個「故事板」。

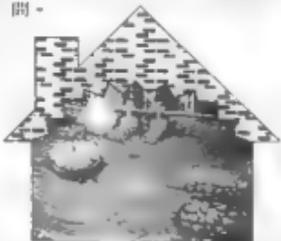
摩里森突然變槍，此時從樓梯上出現了綠面人攻擊摩里森，他下一個目標就是我了。我徒手解決了他。使用「高幫子」在綠面的雕像，拿到二個「彈藥盒」。

突然變得遲緩的動作提醒我：樓梯後的彩繪玻璃即是「魔法附身書」中所提的「受詛咒的玻璃」。站在彩繪玻璃窗前以「來福鎗」射擊，破窗之處出現一輪明月，爬上階梯一探究竟。

墓園

正在搜尋中出現二個麻壇，立即使用「作戰用手杖」插在墓石中央，強光照在O、E、J的墓碑上，麻壇果然消失了！使用「方塊A點」在O、E、J的墓碑上（拿到獨眼傑克的訊息）

，升起的墓石將我帶到另一個房間。



戲院

進入後，在地板拿到「一卷軟片」；搜尋桌邊拿到「油膠」及餐員架上的「一袋乾肉餅」（可增加生命）。使用油膠在躺了的機器裝備上，兩片鎗聲升了上來，原來是間交誼廳。

交誼廳

走進後，搜尋脖子，拿到「銅子」；搜尋仕女，拿到「彈藥盒」。走向舞台（小心避開小提琴射出的了彈）。搜尋唱機拿到古他依，一本樂譜、保險櫃的鑰匙。

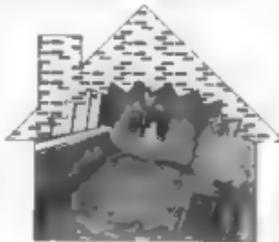
此時，廳上的旋轉人和持有槍的玩偶開始對我展開攻擊。我快跑離開交誼廳進入廚房，旋轉人即無法傷我，倒是持花槍的玩偶緊追不捨，我將這小玩偶逼到牆角徒了對付他（另有一法是在交誼廳將持花槍的玩偶引到旋轉人旁，即可輕易解決他）。

作福室

走到餐員架後的走廊，發現一扇門。在樓梯口的梯是鎗聲封死的，效仿李同逃獄慣用的技術，使用「30/30了彈」及「銅子」開啓走廊盡頭的那扇門（我可沒李同擊發了彈的勁道）。

進入後，搜尋火車站模型，拿到「根雷管、地圖（安設炸車站的路線圖）、亮著的燈泡。走到鋼琴旁發現托台壞了，使用古他依、亮著的燈泡讓它發光，再使用「樂譜」，發現「806」個合張。

鐵道班房



在托台上的放映機使用「軟片」。愛蜜莉被懷德、史東以邪術鎖在地底的某處。

銀行

走進另一房間，在銀行桌上拿到「入文學書籍（實用人文學）」。

那房間是直通開，一定有安全通曉的方法。我走到書櫃前搜尋，打開書櫃，輸入密碼「806」（一直按著空白鍵十個鍵直到出現806的數字，才放開）。進入銀行櫃員室，使用日記「1星：珍珠」在圓弧形的屏風下方，再使用「保險櫃鑰匙」開啓保險櫃。

迎面而來的銀行櫃員揮了我的手，又搶走了我的護身符，我得追回來。取回護身符後進入保險櫃內，拿到希爾、山度里的錢、彈藥盒。搜尋櫃台後的窗口，窗口就打開了！



鐵道班房

騎著鐵杆滑出，接著就掉落在鐵道班房。從一友為傢伙的手中拿到「卷訊息、尼傑德、史

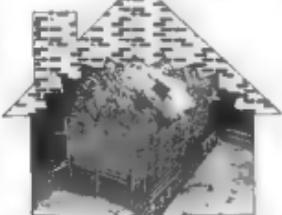
遊戲攻略

果我的口訊。在馬鞍上拿到“藥水”；鑑軌了拉車內拿到雷管盒、彈藥盒。我決定以這部手拉車一路衝出險境。再見！我的朋友，祝你好運！”

車站

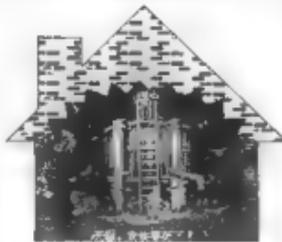
手拉車衝到車站出現一個個人個兒，解決他們之後，進入車站，推動「station」牌子以阻止站在木樁上的傢伙召喚他的嘟嘟繼續攻擊我。拿到“把輪匙”。在「station」牌子的木樁岸拿到“環首螺絲”。

使用“環首螺絲”在車站後門的鐵鏈上敲一次，門開啓了！我跳出去外，迅速離開車站的地圖位置著樂，使用“雷管”在



車站旁的籬笆柵欄，使用“雷管盒”在柵欄對面的岩石上開洞，車站已成一片火海（此處若遲疑太久，先請偷走你護身符的銀行櫃台還會出現搶你的錢箱，他消失不見你也就玩完了！）。

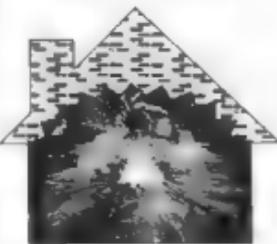
水塔



在午夜時分依“麥卡尼訊息”來到水塔，果然見到艾蜜莉。我走向木樁，對方即要我交出“輪匙”和“錢箱”以交換艾蜜莉，我照做，對方卻食言……

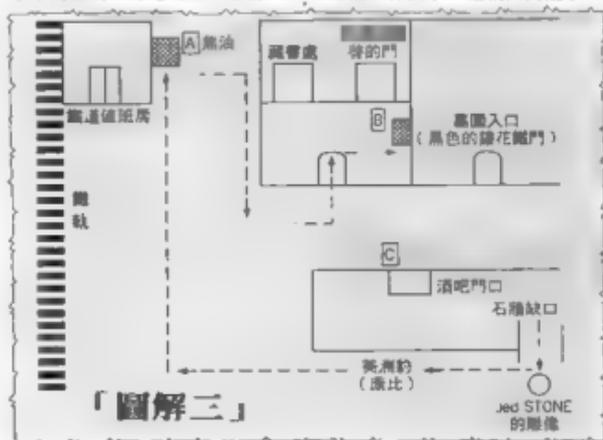
第三章

鷹的祝禱



眼睛跳動著焦灼的火焰，印第安巫師喃喃的祝禱伴隨著我美洲豹不安的狂吼！在赤紅火焰轉瞬前取回印第安的守護神“金鷹”，不僅能使我恢復人身，更破除殺戮映各死寂的封印！

離開墓園（從半掩的鐵門出去）重新進入酒吧，跑上已被封的階梯，跳過地板的人洞直走，跳過窗戶過了木橋轉彎直走，右邊牆缺口處看見傑德，史東離你手中的金屬，跑過叫走“金鷹”。



「圖解三」

沒有多少時間了。跳下地直後，在A處看見橘色的焦油桶（圖解...），我將腳沾著焦油，還要有銀色的鑰才能殺死半路突擊的狼人。迅速轉到B處站穩門回到酒吧門口（C處）。

有隻狼！跑進墓園，另隻則在路上準備襲擊我，我先殺死牠再進入墓園幹掉另一隻。迅速回到印第安聖地，將叫來的金屬投入熊熊烈火中（只要靠近火堆即出現動畫），完成了巫師交給我的任務。

第三章

穴居啓示錄

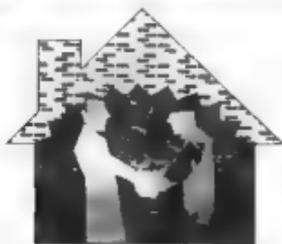
鐵道旁

我的出現嚇壞了鬼警長。

在我的墓碑後面拿到“邪惡”，鐵軌旁拿到鬼警長掉落的“柯爾特”輪手槍”。

我回到水塔找可愛蜜莉的！赫，竟然發現另一個我！一個邪惡的我？大啊，他們竟如此蹂躪死者的靈魂。

我終於明瞭，我支配著另一個我相同的行動—扣板機射中他的肩膀，我一樣會受傷。於是，我放下“柯爾特”輪手槍”，靠近他，伸出手，他就如回鏡了



般反射我的動作；瞬間靈台合一！嘿！我老早就想成爲一名牛仔了，拿回了槍眼！水塔的路梯。

水塔塔底

從厚板跳下，在塔底看見清潔工，我決定給他需要的，使用“香皂”（在他出現時即使用，不然會太慢。此處亦可從了解決他，但會損失些生命值）。拿起他留下的“金屬刷了”，還有附近的“藥水”。使用“金屬刷了”拆通木栓，出現洞口。

第一個洞穴

進入（應該是掉入）後發現是地道，拿到“一本筆記簿（工程師胡金森的筆記本）”、一片“枯黃的葉子”。閱讀牆上有關地道的地圖。使用“枯黃的葉子”在印第女人像，開啓第一道密門走階梯。

罪犯的工業

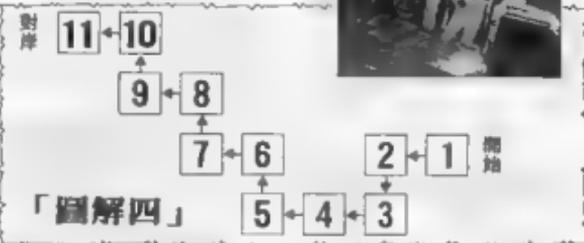
潮濕的霉味、轉年不見陽光所形成的腐氣、混成一股難以言喻的難聞氣味，在我向無暇思考身處何處時，口中現似苦力般粗俗體格的大個兒，他迅速揮動粗壯的臂膀攻擊我。突然，流轉在殺戮峽谷鐘的一聲民謠閃進我的腦筋：“當春來臨，一批罪犯來到鎮，他們在這片聖地上飛快地舞動了！的十字鎗……”原來這裏是懷德·史東所帶來的罪犯的棲身之處。

除敵解決兩個大個兒（別使用槍枝，那較不易傷他）。搜尋牆上的門室拿到“藥水”，另邊的門室拿到“十字鎗”。進入

另一個房間的角落拿“幾張紙”、閱讀它（一個受刑人所作的詩）。

顛倒的深淵

這時的出路是個或十佈滿針刺的大洞，我凝神跨出第一步（請勇敢走出第一步並記得存檔），聚精會神地走到對岸。



圖書室

迎面而來持十字鎗的傢伙，我也使用十字鎗對付他（攻擊他持了字鎗的手比較易使他受傷而亡。若十字鎗不夠用，就再補六發子彈）。

進入房間，有一持斧頭的傢伙正在看書，我還是以手上的十字鎗攻擊他，沒想到揮動就只剩斷柄了，我只好對準他的頭部作致命的攻擊。

在第二格書架拿到“本燒焦的書（費南度先生的日記）”；在地1拿到另一本書（懷德·史東的素描簿）；在柱子的角落拿到“個水壺”；在柱1拿到“獨白”並開啓另一道密門，在密門邊拿到“根針”。

進入地道，依“個受刑人所作的詩”的提示，使用“個水壺”倒在持來福槍男人的身上，門開了！

進入升降梯，拿到“套製的豬寶寶投滿”，往牆上擲去，拿到“個顯微鏡的玻璃壁”。推動拉桿啓動升降梯。

升降梯的出口

升降梯停在一間潮濕陰鬱的右室中，使用“顯微鏡的玻璃壁



“在顯微鏡下，出現顏色的排列：白、綠、藍、紅。依色彩排列走到牆！的色看前推動，內室門開啓了。

實驗室

搜尋實驗桌，拿到一瓶“裝有藥水的瓶子”。

到隔壁，發現小牢房與禁錮著似遭受猛烈打擊而扭曲的，痛苦的靈魂——個穿白袍的老頭。他喃喃言語瞪視著我，而我的目光卻依然停留在他那如利爪般的手指久久無法移開！眼前的老頭即是工程師胡金森“個受刑人所作的詩”中所指的裁縫師。

我先將針、藥水（使用這一個物品後，物品欄中即出現，除了



藥水的針），接下來，有設法進入牢中。牢門是反鎖的，他當然不可能開門請我進去乎，我得想別的法：使用“裝有藥水的瓶

遊戲攻略

子”推進半房旁的蒸餾瓶中，喝下這兩者混合所形成的液體使我暈眩，更使我“變小”。

體積縮小後我進入半房。藥效消失得很快，一進入半房體型即恢復了。使用沾了藥的針對付他，雖說是老頭，卻異常頑皮。我趁機靠近他，以持針的手刺向他。解脫他痛苦的靈魂後拿到“根稻草”、“半房鑰匙”和“一瓶裝有藥水的瓶子”。使用半房鑰匙打開半房。

排水孔

在每一次進得去出不來的情况之下，只有一個地方可離開這個房間，那就是“排水孔”。我再次飲下藥水推進蒸餾瓶中所混合的液體。變小後，進入桌子下的洞中，使用稻草撥得越過滑刺（先助跑，快接近支點時只按空白鍵）。

在洞口處又拿到“一瓶裝有藥水的瓶子”。進入另一洞中。

蜘蛛洞

體積恢復了！使用藥水在人物蛛食骸的堆中，大蜘蛛食骸後也變小了，趁機踩弱牠（我討厭蜘蛛）！

在蜘蛛網上拿到一瓶“液膠鋼”（別太靠近蜘蛛網，會被黏



死），走到洞口透出一束光線的地方，使用這瓶液膠鋼之後雙手沾滿了膠，粘著膠水的黏性爬出洞（只要站對位置即會自動動作

）。

鐵頭的洞穴

出了洞口，拿起桌上一顆“鐵頭的鐵頭”，大個兒很快就來找他的頭了，我轉身將頭朝洞門口丟去，大傢伙也跟著跳下去了。此時密門開啓。

在鐵頭附近拿到“鉛塊”；推開鐵頭拿到“藥水”；在窗口拿到“一把連發式來福槍”。跨鐵頭粘往洞口以防大傢伙找他的頭又回來找麻煩。

眼鏡蛇的洞穴

進入另一房間，終於見到張告示中疑難雜的傢伙——眼鏡蛇李同。我不承認牠真的很難纏，即使我使用長槍。在他身上拿到枚銀幣、高爾球桿；騎角拿到藥水。

在牆上標德·史東自像的左下角使用銀幣開啓了密門。下階梯後拿到“火柴盒”。走進門，門即自動開啓。

首腦的巢穴

終於又見到愛蜜莉；當然，還有傑德·史東。雖然很想把他的頭押下來當球踢，但我決定先救愛蜜莉。

她身處結界中，似乎被某種力量控制住。在用鎗正前方使用“鉛塊”再使用“火柴”，熔化的鉛液流入溝中與礦石融成“雙魔杖”，愛蜜莉暫時恢復神智跑出結界，卻又不支倒地（我暫且不理她）。

我回到鉗錘旁拿起“一柄頂端鑲有礦石的邪惡手杖”；在重門的攝影機旁拿到“張羊皮紙（阿茲提克的傳說）”；在牆角拿到“一盒彈藥”；用鎗旁拿到“張燒焦的紙（一份舊報紙）”。

密道

進入傑德·史東逃走的密道

中途殺他。進入密道後，門板！一隻隻的尖刺冒了出來且步步逼近卻無退路…立即又出現“壞蛋”，使用槍枝幹掉他，拿到“一把小刀”。

眼看針刺越來越近，只好將希望託付在愛蜜莉身上：將“藥水”擲向門板，希望愛蜜莉清醒後能幫我解決難題（她擲藥水時，會出現“愛蜜莉，救我”，再出現“這應該會把愛蜜莉救醒”即表示站對位置）！

針刺果然往後退了。使用“高爾球桿”勾住走道前方左上角的鐵勾（使用高爾球桿，往後退，門即開啓）。

火車站旁的洞穴

屋外又是一臉凶像。擺脫不掉的魚德兄弟，這回和你倆正式對決！

我看見印印安納的視魔雕像，快步躍上雕像，在雕像的正前方使用“邪惡手杖”，手杖賦予雕像神力使“邪惡”消失—除了盔甲護身的傑德·史東！

在雕像右後方拿到“一瓶藥水”。跑進牆上附有電線的角落拿到“橡皮手套”。使用“橡皮手套”保護手部形成絕緣體，再使用“小刀”切斷電線，最後打開水龍頭。陰暗平鋪就緒，跑上神魔雕像後…這就是傑德·史東作法自斃的慘烈下場！在角落拿到“袋煤”。

第四章 尾聲

從電線旁的門走回即看見愛蜜莉，我問她登：火車；這是輛老式的蒸汽火車，像是開往地獄的詭異造型。使用煤、火柴、推動桿，火車即緩慢啓動。

我的心中無限舒坦，不僅因愛蜜莉和我衝出黑暗地，更因這片聖地已恢復了祥和、寧靜。再見了！我的朋友！！

OVER

A列車4

經營企畫書

【中文版】

KNIGHT



各位未來的火車掌舵者
大家好！經過數月的訓練，相信你們對此款 21 世紀超時代的新車種，在技術及經營上應該已有一些體認；而諸近口交通事故頻傳，為使以後各位在經營上更能得心應手，特在此公告經營上的相關須知及注意事項，各位必須先做好以下幾項準備動作。首先是你要先有 386 級以上的電腦，至少 5MB 以上的硬碟空間，然後到街上把 A 列車 4 買回來安裝到你的電腦裡面，最後便可以開始了。（事實上你必須先準備一張大一點的白紙 A3 或 B4 尺寸以及幾張空白的紙和筆，最好是鉛筆以便於能修改。）

最後祝各位旅途愉快，萬事大順！
A 列車 4 總經理 齊 95 8 15



總共有四種劇情供玩者選擇，雖然每一種劇情的開始情況都不相同（請參閱說明書 P 29 至 P 30），不過大致的要點都是相同的，因此以下主要是在第一個劇情—地理發展中的一些狀況，讓各位熟悉瞭解下列的要點，相信各位可以很快的進入狀況，現將一些注意事項附註於後，各位開跑之前務必詳讀熟悉。

- 1 依照所選定的劇情，閱讀說明書 P29 至 P30，瞭解劇情。
- 2 先瞭解所選擇的遊戲劇情地形、車站分佈、車輛靠站時間、港口和機場位置，並且在紙上標示出來，雖然你也可以在遊戲中查到這些訊息，但是你並無法在同一個畫面中獲取，因此自行做標示可以幫助你快速的獲取相關訊息。
- 3 將都市中現有的建築簡單的標示在第 2 點中

所繪的圖形上，並且由這些資料擬定都市未來所想要發展的型態，確定之後決定各種設施預定建設的位置。

- 4 都市建設得腳步不要衝得太快，以免資金得調度發生困難。
- 5 若現金一直持續的減少，那麼便要查看關係企業，了解其營運狀況，如果連本則累積都是零的話，你的資金又不充裕，那麼便可以考慮是否要將該企業賣掉，以免繼續賠錢。
- 6 善用儲存/載入功能，尤其是在買賣股票時。
- 7 買賣股票時最好寫下當時的股價，以供下次買賣時參考的依據。
- 8 大筆的計畫必須等資金充裕和營運有充足的利潤之後才能進行。
- 9 部份事項在說明書已有相當清楚的說明，因此在本文中會有些些地方邀請讀者自行參閱說明書。
- 10 遊戲的第一個劇情「練習用簡易畫面」，可以作為熟悉遊戲的入門練習。

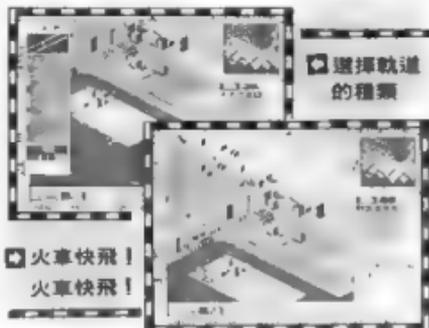


鐵路建設包含了軌道工程、建設車站、買賣車輛、配對車輛及設定時刻表。

軌道的整體規劃最好是以井字形或田字形的形式建立，不要太過密集。由於軌道只能向南方、前方及右前方方向建築，無法交叉建設，因此如果真的必須要使軌道交叉時，就必須借助勾配鐵軌的幫助。但是勾配鐵軌的建設要和平面軌道的起（終）點相連接，同時勾配鐵軌也是使軌道跨越河流的唯一方法，但是要注意勾配鐵軌必須先建在陸地上（也就是其陰影部份不能落在河流上），在河流上方的部份應由山鐵橋來處理。

隨著都市的發展，在舊軌道上已經是無法單獨配置列車轉而已，但是如果無法將列車進行的路線設定好，那麼便可能發生交通阻塞的情況，最後導致營運效率的降低，要想賺錢就變成很困難

遊戲攻略



火車快飛！ 火車快飛！

了。為了避免上述的情況發生，就必須從路線和車站方面加以改善，利用列車過道叉路時直行的特性來建設，相關的軌道配置方式請自行參考說明書 p 33 至 p 34。

因為你所能建設的軌道只能到達地圖所在的區域內，若想要利用軌道與地圖外面的區域相聯絡時，你必須先將軌道建築到地圖的最邊緣，然後在慢慢的等待；至於列車時刻的設立，則只需設定該軌道上的車站即可，反正列車的行駛是會一直沿著軌道，直到軌道盡頭。由此各位也應該清楚，若沒有特殊理由，最好車站應該是設在軌道的終點，以避免列車走過頭，浪費時間和營運的成本。

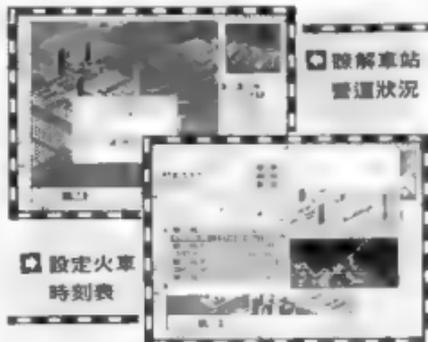
軌道的建設的次序為地面、高架和地下，而地鐵的建立必須利用畫面上右下角的高度顯示分割按鈕以顯示地下 LEVEL-1 至 -3 層的情況，地下軌道的建設方法如同地面軌道一樣。車站可以分為純車站型和車站大樓兩種，雖然車站大樓所需要的建設經費較多，但是其相對的收益也較多，而且興建完畢之後，若有需要，還能夠在擴充（最多可到 5 個車站月台）但是要先對車站大樓附近的土地做好規劃，同時將該地區的土地買下，以避免隨著車站附近區域的發展，而使非你所擁有設施建設在上面，阻礙車站大樓的擴充。

至於到底是興建純車站型或是車站大樓型的車站，依照以往的經驗是位於整個地圖的中央區域盡量是以興建車站大樓為主；畢竟到了發展後期，整個中央區域應是最發達的區域，因此車輛的通行車次也相對的增多，故車站當然以車站大樓為優先的考量，以保持其擴充性。而在地圖的邊緣地區，若是依照你所擬定的都市計畫是個多功能的區域（即包含工廠、娛樂、運動、住宅等兩個功能以上），則還是以興建車站大樓為佳；若僅是為一個單功能的區域（即僅有工廠、娛樂、運動、住宅等

功能中的其中一項），便以興建純車站為佳。或許你會問，如果我無法確定未來都市的發展時，又該怎麼辦？那麼這時候最好是像你目前所能調度的資金情況為考量，錢少當然是興建純車站，等到未來有需要時在多興建一個車站大樓，錢多則以興建車站大樓為優先考量；車站的設立條件則請參考說明書 p 15。

在高架和地下軌道方面的車站設立考量，其方式和地面車站完全一樣，不過所花的錢比較多，此外地下軌道僅能設立車站大樓而已。軌道、車站建設完畢之後，接著便是讓列車運行，而其順序為買賣車輛→配置車輛→設定時刻表。

買賣車輛除了要選擇所選購的車輛形式（低速、中速及高速貨車或客車）及車廂節數（最多 5 節）之外，尚必須在月台選擇列車號碼，如果你選擇到目前以配置有列車的號碼時，再購買車輛，則此時該編號的列車車輛節數仍維持在原來的狀況，而該筆資金則會消失不見，因此不可不慎。雖然列車的基本運費越高，表示其越容易賺錢，但並不是說你一開始搭配基本運費最高的車種及 5 節車廂就賺越多的錢，因為列車運行必須花費人工費、燃料費等費用，而這些費用是隨著行車距離、時間及車輛數而增加，故在開始的情況之下，除非該路線有大量的貨物（人員）可供運輸，不然大概購買 2 至 3 節車廂即可，至於車輛則以中速車輛中基本運費較高的車種為優先購買的對象，等到該路線發展到一定的程度之後（以香標指在車站上，再按滑鼠左鍵便可得載客或載貨數目等資料），再重新買入



設定火車 時刻表

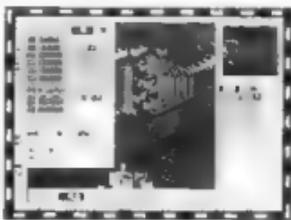
新的列車（車輛節數可以增多，並以高速車輛為佳）配置到該路線中，並將舊編號的列車取出，等到新路線建立之後再配置下去，採用後者的原因是為了充分利用列車，使其能達到最大的利用效率。列車買入之後，必須先予以配置，然後才能設定時刻。如果是該路線只有單一列車，那麼不管你怎麼設定時刻都不會引起塞車，但是車多的話，就必須

在設定時確定已有的列車到達該路線上各車站的時刻以及行車方向，以避免列車發生塞車的情況，導致營運績效的降低；如果在時間上確實是無法避開，那只有依照說明書 P 33 至 P 34 的方法進行改善，不過仍然以採用軌道建設的方式為優先考量。隨著車輛軌車站的增多，某些初期的路線和時刻表可能便需要做一番改善，在這裡要特別提出說明的事為當你的列車在某兩個車站之間行駛時，你並無法在該列車的路線時刻表中將此兩個車站刪除掉，其餘的部份請自行參考說明書 p.56 至 p.58 有關設定時刻表的部份。

公路建設

公路建設的原則如同前面所述的鐵路建設一樣，但是仍然有些不同點，評述如下：

- 1 公路可以做交叉建設，而且也可以直角轉彎興建，故其路線應以棋盤方式建立。
- 2 公車的行駛以口行為佳，同時在制編號的公車之間在縱橫之間應有其交線，每輛車的行駛距離也不宜過長。
- 3 公路網的興建應是以彌補鐵路網的不足為主。
- 4 公車只能載人，不能載貨。



買入公車，準備起點

關係企業

關係企業是由建築選項中的各項選項所產生，對於都市而言，關係企業具有增加工作機會、維繫都市生活環境、整頓住家等功能，因此在資金允許的範圍之內，必須要建設工廠、住宅、娛樂設施等建築物，使都市的發展更為健全。在 A 列車 4 中裡面的關係可以大致分為營利及非營利兩種形式，以下便分別加以介紹：

①營利型：

本型的關係企業當然是以賺錢為目的，又依其型態可以分為生產和消費兩種；以下便分別加以介紹：

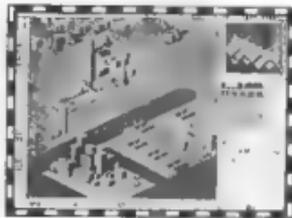
(1)生產型。

遊戲中的唯一生產設施為工廠，工廠可以依其所生產的資材放置分為兩種。而在遊戲之中，凡是

建設設施

選擇建築選項中的選項，除了土地買賣以外，其它各項均需要足夠的資材才能進行建設的動作。遊戲中除了運輸設施的建設之外，你尚必須建立各種關係企業，以增進都市的發展，然後才能增加你的收入，雖然你也可以由電腦進行在非你擁有的土地上建設各種不同的企業，但是這些企業並不屬於你，因此你的收入將會大幅的減少，而且這些建設也沒有規則。

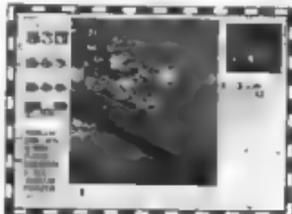
由以上可知資材的重要性，又因資材有其所能支援的範圍（大約是十幾格的距離），因此你必須在所想要發展的地區附近儲存資材，然後才能發展該區域。如果該區域依照你的都市計畫並不是工業區，那麼你就必須經由鐵路運輸的方式先運送資材到該區域。同時你還必須瞭解如果工廠所生產的資材已經堆滿了工廠的土地，又沒有鐵路將所生產的資材運輸出去，那麼工廠便不再生產，也不會有業績，但是你仍必須付出一些成本，因此便造成赤字的存在，所以即使你沒有辦法立即將資材的耗掉，也要想辦法將資材運到一個你暫時不會開發的區域儲存起來，除了可以增加工廠業績之外，還可以使鐵路營運的業績也相對的增加。



工廠為生產之本

(2)消費型。

本型包含了娛樂設施、住宿設施、購物、飲食、運動、特殊建築物、住宅、出租大樓，主要是供都市居民各種消費、居住或辦公用，經由各種不同的營業方式以獲取利益，同時也是都市特色、三級產業發展及成長的重要因素，其中住宅對於人口的增加有其重要的影響力，因此當住宅有營業盈餘之後，最好是立刻在其附近興建另一棟住宅（這是因為說明書並沒有說得很清楚，所以只好採用此種辦法）。這些關係企業應建立在車站一定的範圍之內，同時除了住宅、出



建設旅館提供住宿設施

遊戲攻略

租大樓之外，其它同類型的關係企業最好是相距定距離才建立一個。

② 非營利型：

主要包含公園、造林及寺廟，這些設施都是沒有收入的公共事業，但是因其能改善都市居住的環境，藉以吸引更多居民，因此還是有設置的必要性。這些設施雖然沒有設置位置的限制，但是最好是建在住宅區的附近，以便居住環境的改良效果立即可見。至於關係企業的相關訊息，各位玩家可以經由打開關係企業選項而得知，其中的本期業績和本期利益指的是從今年（或是去年）四月一日到前一個月月底每個月逐次累加所獲得的營運績效，至於百分比則是以本期效益除以某一數值而得，但是到目前為止尚未發現該數值是怎麼算出來的。



① 土地

由於土地的價格會隨著都市的發展而逐漸的上升，因此在遊戲初期，如果有多餘的金錢，那麼不彷拿來購買土地，但是也要量力而為。土地的購買以車站和建築物附近為優先，必須注意的是當你買下一塊土地之後，上面非你所擁有的設施會被整平。另外即使你的資金不充裕，無論如何也要在車站附近購買土地，因為工廠所生產的資材只能夠存放在你自己的土地上面，而這些資材對於城市的建設是必要的；如果你一時之間無法完全消耗掉資材，除了可以將資材運到暫時不會開發的區域之外，你也可以在車站附近設立儲存區，並且在儲存區和預定建設區之間隔離一塊非你所擁有的土地，那麼那些資材便不會堆放到你所規劃的建設區上。

② 計畫

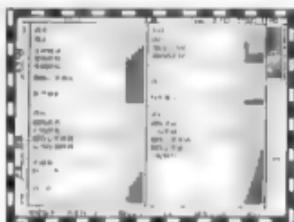
在計畫中的各個工程項目比起其他的一些工程要花費更多的金錢和時間，例如港口的建設至少需要十億元，而新幹線甚至要高達十億元以上，因為其中的各項都是都市想要高度發展所不可或缺的建設，但是規劃這些建設需要龐大的資金，因此你不必要急著發展這些計畫，等到你擁有足夠的資金和營運收入有足夠的盈餘之後，再來實施這些計畫。雖然早期你受限於資金的因素，可能無法立即建設這些計畫，但是在都市的發展過程中，預先規劃且留下足夠的土地空間以供使用是必須的。若你是將都市



定位在工業中心時，資材的運送便顯得更為重要，除了都市的建設消耗之外，你尚須將資材運送到其他地區（地圖之外），在此種型態的都市，你便可以較早設立港口以運送資材，除此之外港口還能帶來人批人潮，這些人潮將使你的收入增加，進而促進都市的發展。

③ 營運報表及資產負債表

資產的負債表指的就是本年度（4/1至翌年3/31）從一開始到現階段有關公司營運狀況的綜合報單，而營運報表則可視為資產負債表簡化後的簡易報告。在從事經營的過程中，最好將營運報表打開到第 階段（顯示現金、借貸及欠款），經由此方式來瞭解經營中資金變化的情形，以決定未來所要採取的行動。至於資產負債表，因其提供的訊息包含了資產合計、費用合計、負債合計、資本合計及盈餘合計等五大項目，資料較為詳盡，因此建議各位每隔一段時間便查看一次，藉著詳細的資料，明白你在過去所進行的都市建設所造成的營運變化，然後檢討是否有需要改進的地方。



營運狀況

④ 成長

藉由本選單，各位玩家可以明白都市發展過程中的一些基本情報，如規模、種類、人口等資料。經由該情報，確定都市的發展方向及成長能夠滿足你當初所訂定的都市計畫，如果不符合的話，那就必須加以改善。例如當你發覺人口成長過於緩慢，那你就必須加強住宅以及公園（含森林及寺廟）的



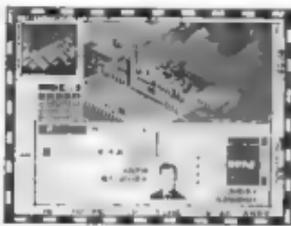
建設，以改善生活環境，吸引更多的人口進來居住。

查看都市
成長情形

5. 證券交易所

選用本項目是用來進行股票的買賣。在某些遊戲劇情的初期，整個地區的發展可能才剛剛開始而已，因此你的鐵（公）路專家擁有可能是處於一種虧本的狀態之下，那麼既使你在其他的相關企業能夠賺到錢，但是你必须瞭解這些相關企業都必須花費大量的金錢（數百萬到數千萬元）下去才能完成，而且早期的盈餘多僅為每月數千到數萬元之間，要想完全的回本往往需要花費好幾年的時間，如果你無法找到新的財源來彌補這些鐵（公）路營運赤字，那你勢必只有減少相關的投資以降低你營運的支出。都市的發展取決於你投資在相關企業的金額多寡，降低投資勢必減緩都市的發展，如此又會導致你的營運收入只能夠緩慢

成長。因此早期（甚至早晚間也一樣）最快速的賺錢方法便是買賣股票，以賺取其中的個差。



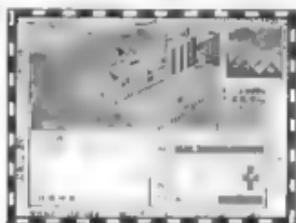
股票大跌，可賠慘了

在本遊戲之中，買賣股票的手續費為 1%，與現實的情況相差不多，但是賣出股票的手續費卻高達 35% 實在太高了，難道是藉此鼓勵人眾對於股票多做長期的投資，以避免短期的投資炒作。經由下面的說明，各位玩者大致可以瞭解股價要比當初買入的時候上漲多少以後再賣出才會賺到錢。假設當初買入時的股價為 x 元，那麼股票至少要漲到 y 元時賣出才有獲益。由於買入時還必須支付 1% 的手續費，所以實際上所付的錢為 $x + 0.01x = 1.01x$ 元；而在賣出時因為必須支付 35% 的手續費，所以實際上所得的錢為 $y - 0.35y = 0.65y$ 元。若想要不賠錢，則至少要讓買入股票時所付的錢等於賣出股票時所得的錢，即 $1.01x = 0.65y$ 元，故 $y = 1.554x$ 元，也就是說當股票漲幅為你買入時的價格 1.554 倍以上時，再將股票賣出即可獲利。假設股票比你買入時的價格

上漲 1.58 倍（事實上最多可以漲到 2 倍多），而遊戲中每種股票的價值至少都有幾百塊，藉由這樣的股票買入賣出，你在一轉手之間便賺到數十萬到數百萬元。而在遊戲中總共有 30 種股票供你選擇，每次大跌和大漲之間多在 1 到 2 個月的時間。經由股票操縱經營籌措資金，大概可以在第一年將股東權益由負一千多萬元改為正兩千多萬元。在這裡要特別提醒各位，雖然每種股票最多都可以擁有 99,999 股，但是就一般而言，如果你擁有單一種股票太多的話，那麼該種股票的漲幅會隨著你所擁有股數的增多而降低，因此建議你每種股票人約擁有 10,000 股就好，可別為了怕麻煩而讓股票上漲停滯。

6. 銀行

本選單可以向銀行借貸以彌補資金的不足，但是因借款利息至少都會達到 9-10%，除非你非常有把握公司的營運利潤能夠支付這些利息，否則儘量避免向銀行借錢，以免陷入以債償債的循環之中，最後因支付不起利息而使遊戲結束。另外銀行會在每月份的 24 號依據你當月資金的最低額支付 0.1% 的利息給你。依此換算，實際上的年利率只有 1.2%，與真實社會比較未免太低了吧。



資金不足，只好借貸

7. 衛星

將衛星選單打開到變人，藉此穿窺軌道、道路、車站以及概略的地形狀況，以瞭解都市的發展情況，決定未來都市建設的重點為哪一區。同時若想更換主要市區區域時，則直接在衛星畫面上選擇區域便可。衛星畫面下的月曆則可以顯示列車及公車的情報，經由選擇月曆上的號碼，便會顯示出該編號的列車（公車）的車型、速度、乘客人數（貨物）、成本以及收入，藉著本模式的幫助，你便可以瞭解該路線的營運狀況，然後決定是否需要做一番調整。

以上是一些經營上的原則，希望能夠給各位 A 列車 4 未來的接掌者一些幫助，使你的事業進行得更順利。

龍霸三合會(中) 完全攻略



ALEX

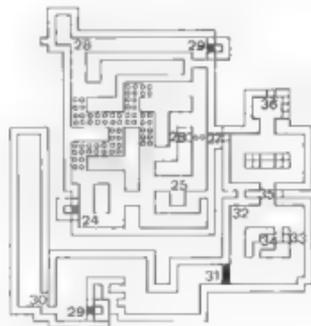
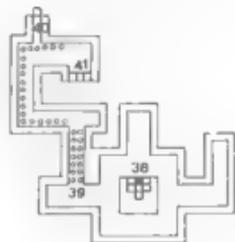
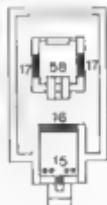
AREA 8 ELEVATOR TROUBLE

△這個區域是由多個獨立的地點所組成，也相當複雜的，首先，開火後密室 1 裡有 HEALING BASIN 可補充體力，進入 2 後先往左再進入 18，由 19 沿著樓梯可爬上 20，另邊的 21 有把 BAZOOKA，22 裡的 23 也有 HEALING BASIN，喝上一口後搭乘電梯 24 前往左下方的區域。

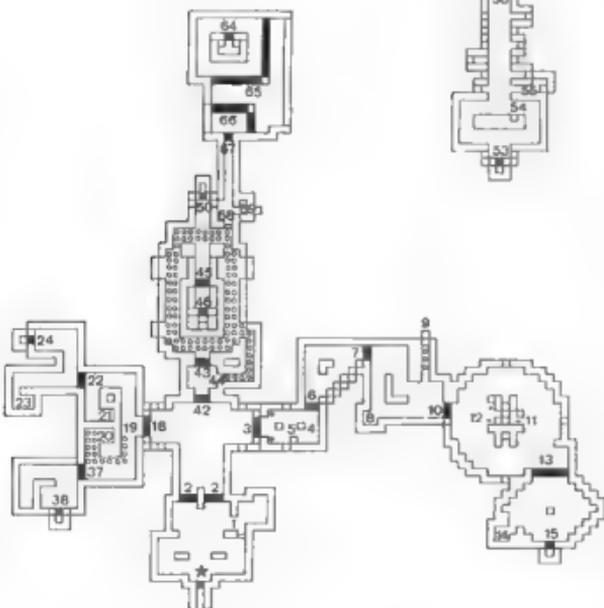
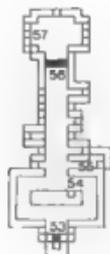
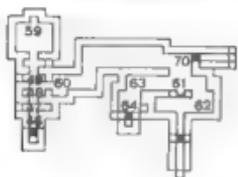
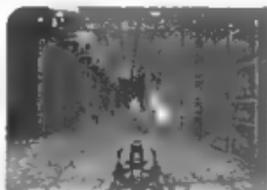
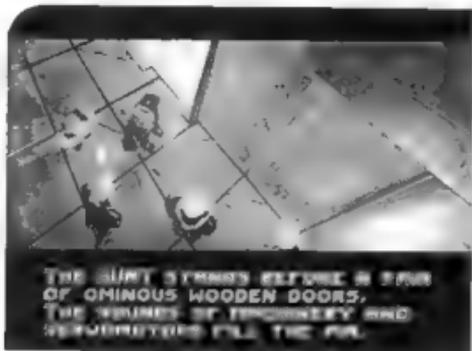
△步出電梯先到 25 拿到 BAZOOKA，由 26 的彈墊可跳上 27 拿到石棉鎧甲，之後爬上到梯直往電梯 29，29 的電梯門旁地上有機關可移開 28 的暗牆。走出電梯推開正對面的 30，裡頭有不少點機可搜集，踏進 31 在角落 32 有 HEALING BASIN，啟動 33 的開關可移開 34，穿過 35 移動的柱子到 36，啟動開關後可以移動北方電梯 46 門前的柱子。

△一路回到 24 再掉頭進入 37 乘 38 的電梯到另一個區域，由 39 沿著樓梯爬上 40 可拿到把 BAZOOKA，跳下後啟動 41 的開關再移開北方 46 電梯門前的第一根柱子 47。

△走回 18 後進入 42，打開 43 登 1 層梯後先往右轉 圈到 44 可得到 FALMEWALL 和石棉鎧甲，接著搭乘最裡頭的電梯 50 離開。抵達後右邊的 52 有把 BAZOOKA，而左邊的 51 則是 IRON KEY，再進入 53 的電梯，54 的開關可移開 55，裡頭有 FIREBOMB 和石棉鎧甲，往前進入 56 啟動 57 的開關，這可再度移開北方 46 電梯門前的第一根柱子 48，接著沿原路走出 42。



遊戲攻略



△進入3踩14的機關會移動5，進入6後緊貼著牆走7，8有一把 HEAT-SEEKER，爬上9有石梯椅甲，再進入10，推開11可得到 EX-TRA LIFE，向推開兩面12的暗牆中能喝到 HEALING BASIN。13門裡還有處密室14，搭乘15的電梯…進入16，使用 IRON KEY打開17並啟動裡面的開關58，將北方46電梯門前的最後一根柱49移開。

△回到3後直趨42由45門內的電梯46直達北方，門開後前方可不是一條通嗎？到59拿取 SPLIT MISSILE的同時，地上的機關也移開了60，前方的70正是出口，但踩上61的機關還能移開62和63，搭乘64的電梯後還另有文章呢。

△打開65兩扇特入號的門再進入66，由67到68路徑雖短卻充滿陷阱，68有把 HEAT-SEEKER 和 HEALING BASIN，而密室69裡則有 EXTRA LIFE。

△真是名副其實，別瞧這一間間豆腐乾似的房間不起眼，還真的是四通八達呢。轉個身將 1 的圓柱移到入口處即可進入 2，裡面有把 BAZOOKA 和 HEALING BASIN。經過 3 和 4 到 5 拿取 FIREBOMB 並踩動機關同時移開 6 和 7，先往右進入 6，忍著痛快步上前踩動 8 的機關再迅速後退，這可以移動柱子 9 去擋住 10 的火球，也才能安心地上前去推開 11 的暗牆。

△往前踏上 12 的機關關閉 13 的火球，踩上角落 14 的機關可移開 16 門內的圓柱，而 16 門外地上的機關則可以移開密室 15。進入 16 拿到 THREE EXTRA LIVES 後推開 17、17 的牆角有一把 OSCURO KEY。

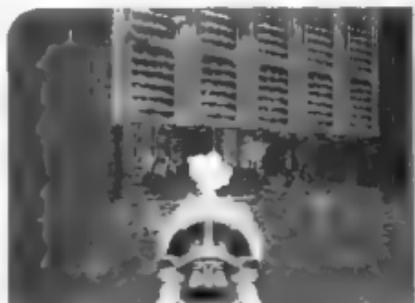
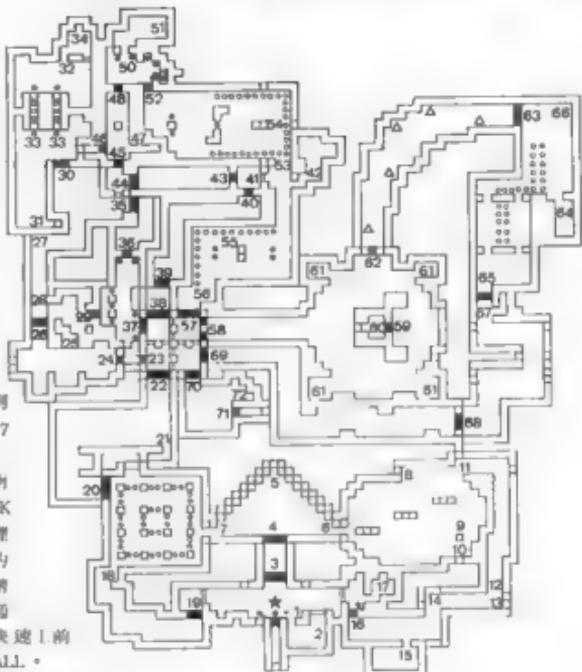
△回到 6 再往左進入 7，推開西南角落的 18 到 19 可拿到一把 DRUNK MISSILE。往前進入 20，拐角 21 裡，先喝掉 HEALING BASIN 後轟掉空的 BASIN 即可拿到神糧的 BAZOOKA。踏進 22 只能往左經 23 到 24，前方通道左右都有火球，只能領中道而行，快速上前推開 25 可拿到石棉盔甲和 FLAMEWALL。

△踏進 26 到 27 踩動機關可移開 28，行至密道頂頭的 29 外頭只能檢幾個點圈，這一根圓柱像釘子似的沒法推動。再往前到 30，繞到 31 啓動角落的機關移開 32 後跳過 33 的陷阱到 34 拿取 GOLD KEY。

△走出 30 折進 35，一路經過 36、37、38 和 39 到 40，跨進 40 之前得注意了，裡頭 41 地上的機關會促使外頭 42 的入口連封閉，一旦進不了 42 自然會少了許多點圈。避開 41 的機關經 43、44 到 45，進入左邊 46 拿取 SILVER KEY 時也會移開對面 47 的密道。再進入 48，先往右推開 49 的暗牆再跨進 49 踩動機關移開 50，51 有把 FIREBOMB。

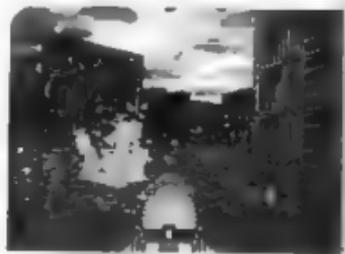
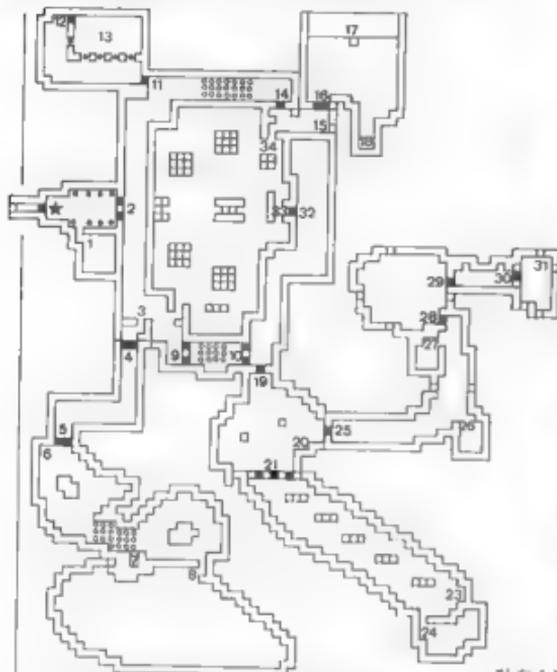
△ 52 門內就寬敞多了，沿著鋼梯爬到正中的 54 可拿到懸空的防彈碟甲，繞進 53 後若未將 42 給封了則可以拿取裡頭的點圈，55 有把 HEAT-SEEKER，56 的半空中則是 FIREBOMB。經由 57 再折進 58，前方的 59 須有 OSCURO KEY 才能打開，裡頭的 60 有顆又圓又大的 DEVELOPER BALL，您可以留意有何妙用…啓動 60 的機關後外頭四個角落的 61 都會移開。

△ 62 門內的走道上有五處△的機關，全數踩



動後能將 63 門裡的密室 64 完全移開，角落 66 有 HEALING BASIN。跨進 65 時先折進 67 啓動機關，如此可將前往 68 途中的所有火球關閉。由 68 踏到 69，跨進 70 就是終點了，到 71 的出口前先放慢腳步，因為出口前的地板機關可以移開旁邊的 72，裡頭還有把 DRUNK MISSILE。

AREA 7 SEBASTIAN KRIST



△這個區域是第一個決戰地點，所以，提昇警覺囉！從與社當中推開密室 1，裡面有 BAZOOKA 和 HEALING BASIN，走出 2 後往左到 11，轉角的 12 是一道定時門，當它開啓之後可以好好利用裡頭 13 的三把 FIREBOMB，必須提醒您，當時間到時，它會再關上的，拿不到裡頭的武器事小，萬一您止在門內而過功又關上的話，那就…不是不好玩，而是不能玩…

△走進 14 拿取角落 15 的石棉盔甲後進入 16，17 有不少點圈，而 18 有把 SILVER KEY。往回走先別進入 9，推開 3 的暗箱後還別有洞入，經過 4 進入 5，角落 6 有付石棉盔甲，往前爬過圓梯後回頭鑽進 7 可會到 把 FIREBOMB，再推開 8 後您大概可以看出待會兒會發生什麼事了…這兒總

計有 1 劑 GOD MODE，5 付石棉盔甲和 6 個 HEALING BASIN，至於其它的小東西就別提了。

△經由 9 進入 10 再進入 19，20 有石棉盔甲，從 21 一路到 23 可得到 SPLIT MISSILE，推開 24 還有 一密室。掉頭跨進 25，推開 26 還有把 FIREBOMB，前方的 27 也有暗箱，經由 28、29 到 30 可拿到 31 的 GOLD KEY。

△32 就是終極之門了，門內的地板機關 33 可移開 34 的小缺口，這有利於逃命…另 一個人小門…吧…是安全門…往南推開 35 就是了。

△聽見坐著輪椅的 KRIST 吧！別臉狐疑的模樣，當他被炸裂輪椅所發射的砲彈給擊中或淪為輪下冤魂時，您將悔恨自己的輕度與無知…想想哪兒還有拿剩的補給就利用 34 和 35 的出口往哪兒逃吧…

EPISODE

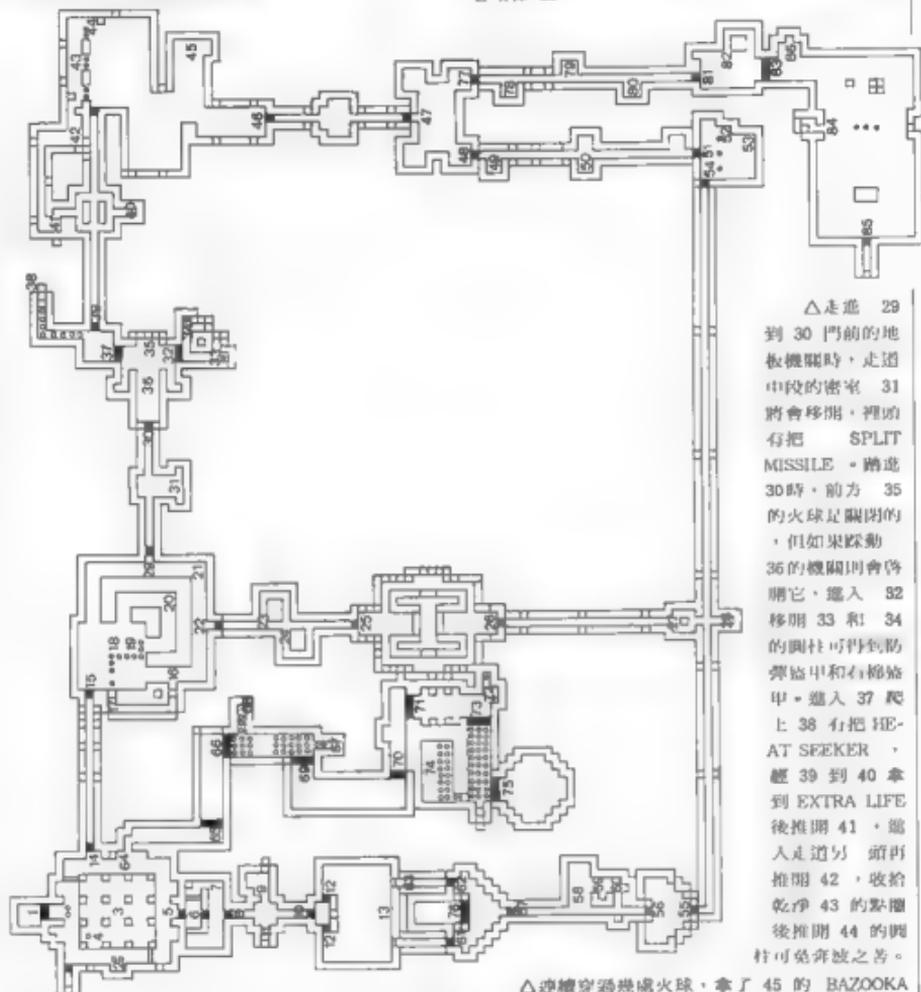
AREA 1 ROBOTRICKS

△北面的房間 1 裡有 ELASTO MODE 和 BAZOOKA，柵欄 3 裡頭有自動武器，利用 1 門前或 2 的昇降圓梯可跳進 3，拿取四散的點圈時亦須提防

這一根根的硫酸柱，經由西北角落的圓梯 4 可再跳出。

△站上 2 的昇降圓梯待對面的移動圓梯移到跟前時，可運用移動圓梯接觸到對岸，落地後先往南到 5，進入 6 轉向推開 7 可拿到 FIREBOMB，進入

開柱子，經過 25 和 26 到 27 時，大可以推開 27 的暗牆再往左直穿 55，但是往南推開的暗牆 27 將會堵住 28。



△走進 29 到 30 門前的地板機關時，走道中段的密室 31 將會移開，裡頭有把 SPLIT MISSILE。剛進 30 時，前方 35 的火球是關閉的，但如果踩動 36 的機關則會啓閉它，進入 32 移開 33 和 34 的圓柱可得到防禦盔甲和右棉盔甲。進入 37 爬上 38 有把 HE-AT SEEKER，經 39 到 40 拿到 EXTRA LIFE 後推開 41，進入走道另頭再推開 42，收拾乾淨 43 的點燃後推開 44 的圓柱可免奔波之苦。

8 後快跑上前踩動 10 門口的機關關掉 11 的火球，之後推開 9 可拿到 BAZOOKA。經由兩邊的 12 前往 13 取得 GOLD KEY。

△走出 5 再進入 14 直到 15，跳上 16 繞到 17 拿到 BAZOOKA 後往前跳到圓柱上，跳至 18 再轉向爬上圓梯到 19，利用移動的圓梯可拿到 20 成排的點燃，落地後 21 還有把 BAZOOKA。接著建議您先往 29 前進，如果先進入 22 的話，走道中有移動的柱子，可以利用 23 和 24 的轉折地處

△連續穿過幾處火球，拿了 45 的 BAZOOKA 後進入 46，跨進 47 時，因 77 須有 IRON KEY 才開得了，所以只好走進 48，49 和 50 也是避開移動柱子的好所在，51 門內的角落 52 有把 BAZOOKA，而 53 則有 GOD MODE，只是地板上有陷阱就是。打開 54 會有一條細長的走道，途中只有 28 有 BAZOOKA。

△走道盡頭 55 後方的 56 須有 GOLD KEY 才進得了，往前到 57 前口踩動機關移開 58，趁機鑽進 59，這兒有 EXTRA LIFE、HEALING BASIN 和一把 EXCALIBAT，之後推開 60 可安全又

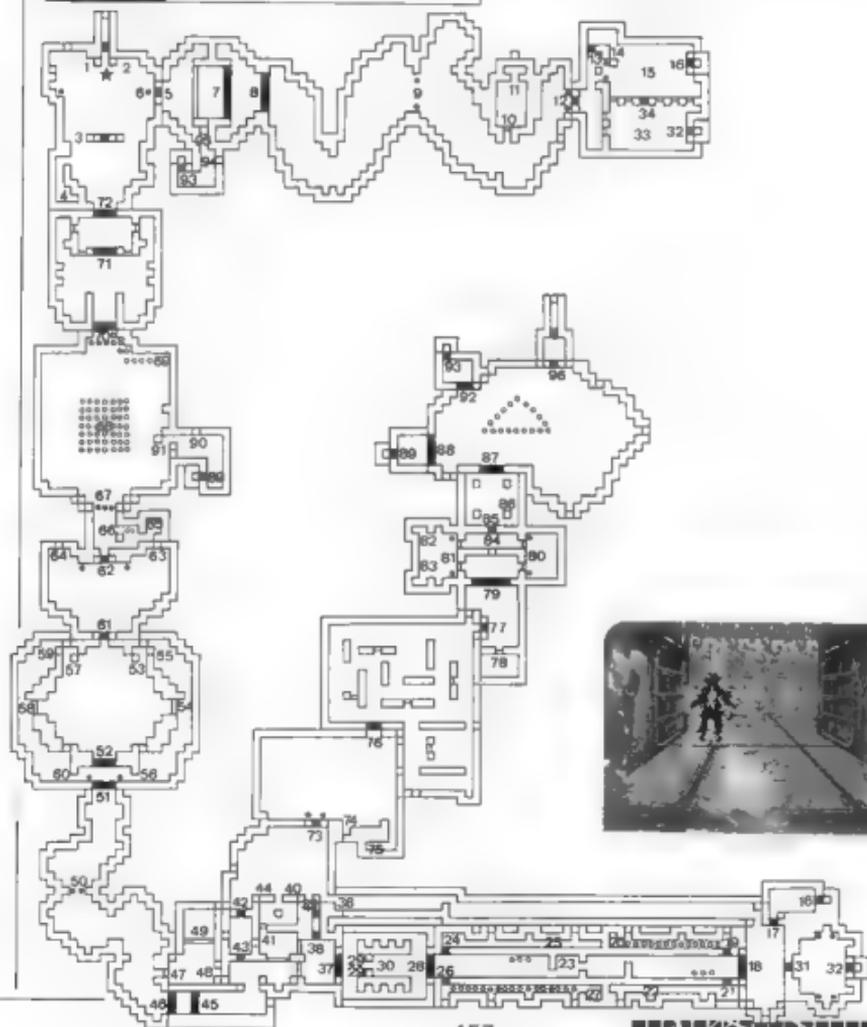
快速的到達 57 • 76 須用 OSCURO KEY，而 62 則須 SILVER KEY，所以只能進入左方的 61，拿到 61 裡的 SILVER KEY 再進入 62 • 63 有把 IRON KEY，而且地板上的機關可移開入口附近的 64，跑一趟吧？回到走道推開 27 會近一點。

△經由 65 進入 66，由圓梯底下到 67，站上昇降的圓梯上去後再跳往對面，68 還有一把 BAZOOKA，路經 69、70 到 71，推開 72 的圓柱也有一把 BAZOOKA，進入 73 爬上圓梯可跳進 74，73 門內的升降梯高低差是反向的，由圓梯下方走進 75 可取得 OSCURO KEY，勤快

點再跑 趟 76 可以得到 EXTRA LIFE 和 FIRE-BOMB。

△最後，用 IRON KEY 進入 77、78、79 和 80 也是用來駁開移動的柱子，跳進 81 時得小心那參差不齊的柱子，利用 82 才能安全的進入 83，門旁的 86 有把 DRUNK MISSILE，想由 85 出關還有番折騰，推開 84 則有 HEALING BASIN。

AREA 2 DOWN & OVER



遊戲攻略

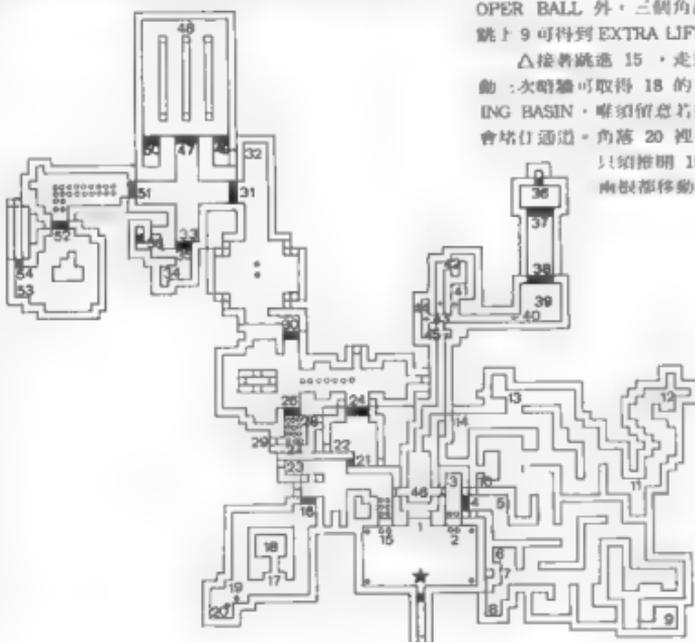
△ 1 和 4 有 BAZOOKA，3 有 HEAT-SEEKER，2 的雕像有把刀子，進入 5 後，門內的地板機關會移動 6 的圓柱將 5 堵住，只能勇往直前了。轟掉玻璃經由 7，8 到 9 有劑 GOD MODE，10 裡有 HEALING BASIN，再推開 11 有防彈盔甲和 BAZOOKA。

△ 進入 12 後先跳過 13 再推開 14 的暗牆，正中 15 有把 GOLD KEY，接著搭乘 16 的電梯到位於下方的區域，走出 17 後先進入 18，因為 31 的門須有 IRON KEY，由 19 到 20 有石棉盔甲，經 21 到 22 有 SIROOMS MODE 和 EXCALI-

BAT。走道中的 23 有 HEALING BASIN，途中盡量利用彈射前進可免遭陷阱所傷，進入 24 在 25 有 ELASTO MODE 和 FLAMEWALL，由 26 爬 1 個梯到 27 可取得石棉盔甲。進入 28 拿取 30 的 IRON KEY，兩根 29 的柱子可以移動，之後回叻直奔 31 搭 32 的電梯到 33 拿取 SILVER KEY，34 須用 SILVER KEY 啓開，而門前的地板機關還能移開位於下方的密道兩頭的暗牆 35 和 36。

△ 回到 31 後由 35 進入密道較省事，走出 36 進到角裡的 39，38 和 39 之間的地板機關可移開 40，41 裡頭有石棉盔甲，42 和 43 之間的地板機關可移開 44。經過 45、46 到 47，角落的 48 有 HEALING BASIN，49 則有防彈盔甲。

AREA 3 DEAD IN FIVE SECONDS



△ 聽見沒有？這樣聽不足嚇唬人的…避開眼前移動的的硫酸牆到 1 拿取 BAZOOKA，先由 2 的圓梯越過 3，角落有 HEALING BASIN，打開 4 以後得有心理準備，這迷宮裡有強悍的自動武器。在地點 5、6 和 14 各有 BAZOOKA，推開暗牆 7 可拿到 8 的 DOG MODE，當變身為狗狗時，因為高度的關係可避開自動武器的砲擊。推開 13 則有石棉盔甲，推開 11 的密道後可就難了，如果能平安的到

這盡頭 12，除了有 HEALING BASIN 和 DEVELOPER BALL 外，三個角落裡都有自動武器…往南跳上 9 可得到 EXTRA LIFE。

△ 接著跳過 15，走進 16 後由高處的 17 推動 2 次暗牆可取得 18 的 FLAMEWALL 和 HEALING BASIN，唯須留意若推移的方向出了差池反而會堵住通道。角落 20 裡有 GOLD KEY，要進入時只須推開 19 的任一圓柱即可，若兩根都移動不就堵死了嗎？

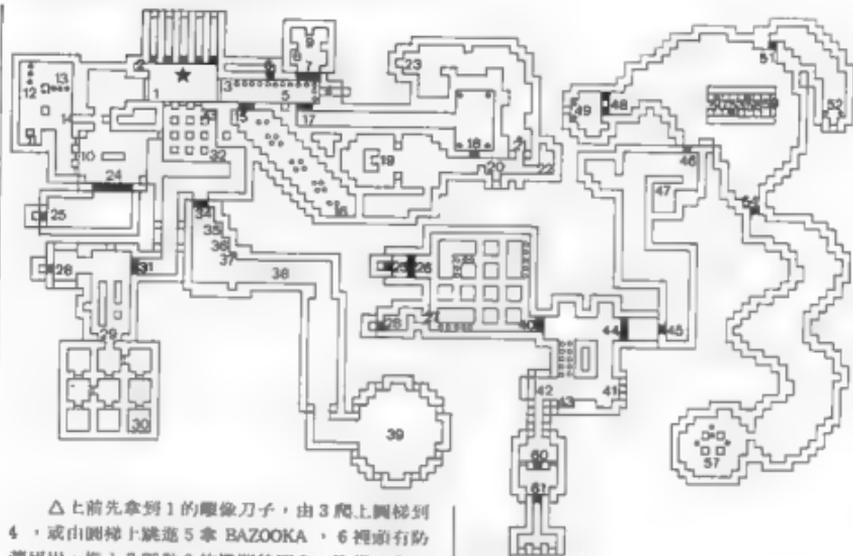
△ 推開 23 的火球快速推進 21，轉角 22 的開關，開關 23 的火球，這是否有點兒馬後炮？踏進 24 往右搜集點圈後再踏進 26，這兒有自動武器哦，由 27 的昇梯到梯登 28 拿到石棉盔甲後由 29 的缺口跳下。

△ 由 30 到 31 時最好先貼著 31 的門休息一下，因為門前的地板機關會移開 32 整面牆且來回移動。踏進 33 拿到 34 的 ELASTO MODE 後推開 35，內中有部電梯可通往 28 密道。走出電梯經 37 到 38，39 有劑 ELASTO MODE 最好先別拿，因為推開 40 之後，往前的走道全是硫酸牆，撞來撞去的可不好玩…由 40 往左推到推不動時再轉向推開 41，42 有 HEALING BASIN，不無小補嘛，推開 43 拿到 44 的 EXTRA LIFE 後再推開 45，之後 路直達

46，裡頭的物品足可教人眼花撩亂的。

△回到 33 再踏入對面 47，盡頭 48 有地板機關可同時打開 49 和 50。經過 51 和 52，拿了 53 的 HEAT-SEEKER 後就 頭栽進 54 吧。

AREA 4 CLEAR & PRESENT DANGERS



△上前先拿到 1 的雕像刀子，由 3 爬上圓梯到 4，或由圓梯上跳進 5 拿 BAZOOKA，6 裡頭有防彈磁甲，進入 7 踩動 8 的機關移開 9，取得 DOG MODE 後往左快竄進 10 的暗牆，柱子 11 後方的地板機關可移開 12 的圓柱，拿了 13 的點圈噶了 HEALING BASIN 後推開 14 的暗牆走出。

△利用 15 門內的圓梯一路跳到 16，這兒有把 HEAT-SEEKER，之後由 17 再往裡到 18，先折往 19 踩動機關移開 20 和 21 入口處的圓柱，踩動 20 的機關移開 22，裡頭有 DRUNK MISSILE，穿進 21 到 23 拿取 GOLD KEY。

△往回直奔 24，搭乘電梯 25，走出電梯後再移開 27，電梯 28 可抵達另一端的秘道，小心躲過移動的柱子穿過 29，這一間間的小屋內有點圈可拿，30 還有 HEALING BASIN。經過 3 到 32，這兒的點圈可更多了，拿了 33 的 HEAT-SEEKER 後再進入 34，一路踩動 35、36 和 37 的機關即可移開 38 的康莊大道，殺進 39 可樂壞了，有散落一地的 MODE 呢。

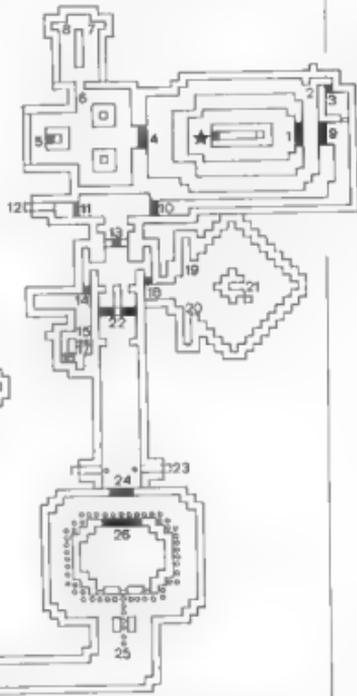
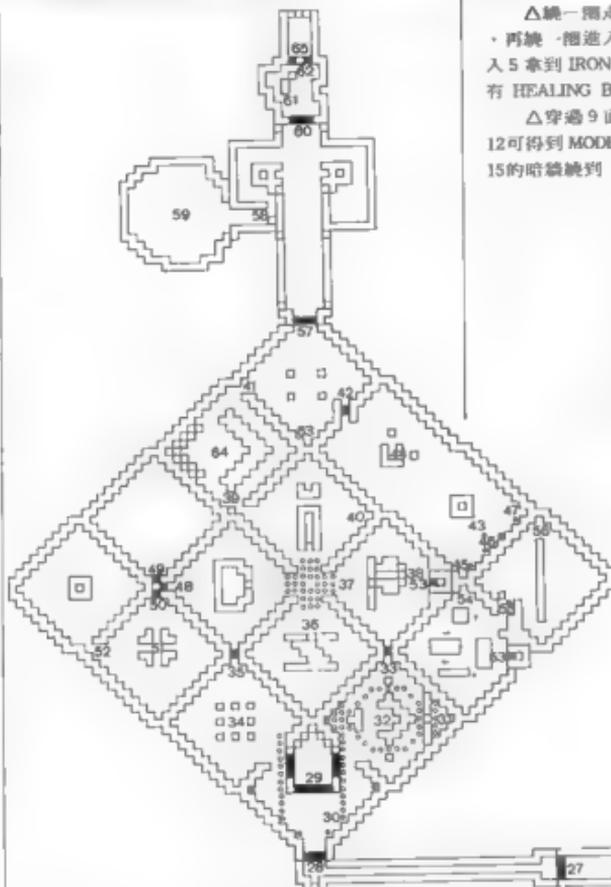
△回到 27 再踏入對面的 40，先到 41 啓動開關移開 42，43 有把 BAZOOKA，42 到 60 的走道裡有尖刺，由於尚未取得 SILVER KEY，所以暫且不要進去受刑，先經過 44 和 45 到 46，46 門口的地板機關會移開 47，內中尚有 BAZOOKA。



△聽見 59 的 SILVER KEY 嗎？但走道裡有三根圓柱擋路可怎麼辦是好？先進入 48 啓動開關 49 移開第一根圓柱 50，再進入 51 啓動盡頭 52 的開關移開 53 的第二根圓柱，接著由 54 一路挺進 57，推開南面的圓柱，圓柱在移動時會壓過四根圓柱正中的地板開關，這能移開第一根圓柱 58。順利拿到 59 的 SILVER KEY 後即可直奔 60 由 61 出關。

△繞一圈走出 1，推開 2 進入 3，但此路不通，再繞一圈進入 4，這兒清一色是硫酸鎊，冒險進入 5 拿到 IRON KEY 後推開 6，除了點酒之外，7 有 HEALING BASIN，8 則有點彈藥甲。

△穿過 9 直到 10，由 11 門內的彈拳繞 12 可得到 MODE，跨進 13 後先進入 14，推開 15 的暗牆繞到 16，16 的地板機關會移開 17 的



暗牆，17 有把 FLAMEWALL。進入 18 可以推開兩旁的秘道 19 和 20，裡頭居然還躲著人？不知如何呼喚的？推開 21 可以拿到 SILVER KEY。

△由 22 到 24 途中可跳上 23 先拿到 FIRE-BOMB，用 SILVER KEY 進入 26 可拿到不少點數，還有 EXTRA LIFE，由 25 爬上樓梯在 26 的房子外緣繞一圈也可拿到點數。經由 27 一路到 28，28 的小屋共有二道門，裡頭有把 DRUNK MISSILE，由 30 登上樓梯轉彎繞進 31，31 的地板機關可移開 32，32 裡有把 HEAT-SEEKER 和 HEALING BASIN。

△取得 34 的 EXCALIBUR 後經由 35 到 36 或 37，或直接或由 33 進入，啓動 38 的開關移開 39，搭乘 53 的電梯到右下方，繞到 54 踩動機關

移開 55，利用彈拳即可跳過 55 的圓柱，到角落 56 可拿到 GOLD KEY，不過，是得付點代價的。

△打開 48 後左右兩邊都有門，49 裡頭有 SIROOMS MODE，50 的正中 51 有把 SPLIT MISSILE，52 的入口前有 ELASTO MODE。穿過 39 之前先拿 40 的 FLAMEWALL，穿進 41 踩動 63 的機關可移開 64，64 裡的隱像上有刀子。進入 42 先踩動 43 的機關移開 44，踩動 44 的地板機關再同時移開 45、46 和 47 的圓柱，47 有把 FIREBOMB，而 46 則有 GOD MODE。

△有了 GOLD KEY 可以直接進入 57，推開 58 還可以收集不少東西。跨進 60 後不必冒險穿過地上的尖刺到出口 65，只要推開旁邊的暗牆 61 再推開另一頭的暗牆 62 豈不更爲便利？！

AREA 6 MOVIN' WALLS

遊戲攻略

△別擔心頭上的圓梯，待會兒才上得去，眼前有一堆四下震動的硫酸柱，角落1有 HEALING BASIN，往前只能利用2的圓梯才到得了3，途中還有把 BAZOOKA。

△再上前進入6，踩動走道裡7的地板機關會同時移開8、9和10，由4爬上圓梯到5可拿到一把 HEAT-SEEKER，經過9進入20，室內全是不規則昇降的圓

梯，到21啟動機關會移動20將入口堵住，而23和22卻可同時移開，到24踩動機關移開25可拿到裡頭的 SILVER KEY，回頭跑一趟22可拿到點數。

△經過8到11，由12爬上13有把 BAZOOKA，推開左邊的時間14啟動裡面的機關15可移開右邊的16，16裡面有 GOLD KEY。由14裡再推開17一路到18，利用圓梯移步到19可得到 EXTRA LIFE 和一把 FLAM-EWALL。

△用 GOLD KEY 進入26，27有 HEAT-SEEKER 和石槌鎧甲，使用 SILVER KEY 進入28，爬過29的圓梯再由前方的30爬上31，這兒有防彈鎧甲。由32的圓梯可爬上33，另一頭的34有 BAZOOKA，而35的地板機關則能使36的牆壁如女人散花般地移動開來，移開後37有把 DRUNK MISSILE。由38穿過這道玻璃門後利用彈墊跳進39還有點數。

△40門邊的41有把 HEAT-SEEKER，進入42後踩動牆角43的機關移開44，利用44的彈墊跳上斜對面的45試試，雖然上頭只是把 MP40 而且也有點難度...

△進入46到47啟動機關可移開48的去路，但同時46門口的二根圓柱也會滾在一起堵住來時路。經過51上前啟動49的機關可移開50的通道，而51兩邊角落裡的圓柱也會移到走道上；經過50繞到52啟動機關可移開53的圓柱，同樣的，54的圓柱也會移成一列阻絕後路。

△進入55先拿取角落56的 FLAMEWALL，從57爬上圓梯後往前到56的上方時再轉向跳過另一排圓梯，如此到58時由圓梯上推開密室，跳下去拿完點數後再利用彈墊跳出來。跳進59後先往左踩動60的機關移開61前方整排的圓柱，拿



了61的 IRON KEY 後回頭進入62，裡頭的出口63是前往 AREA 7 之處，但是63出口前的地皮機關會移開外面的64，而64的地板機關還能同時移開65的秘道和66的密室。

△如果再進入59，往右踩動69的機關移開70，由70一路繞進71和73，拿到66裡的 EXTRA LIFE 後也可以到另一邊的72進行搜括。之後再折回65的秘道，推開67先拿到 MODE 再一路衝進到另一個出口68，這可以到這秘密關卡 AREA 8。



塔克拉瑪干 敦煌傳奇 攻略提示

傳說，位於敦煌石窟的上百座洞穴，有一座洞穴內隱藏了一口可以治療百病的觀音聖井，但幻魔爲了阻攔人們發現這口聖井，遂利用陰陽五行的生剋變化，設置了前、後共十二個洞穴的障礙，讓人們無法順利的人滴探尋。因而，這口觀音聖井歷經了多個朝代，仍然隱密蘊而未被人所發現。如今，竹蘭密機正掌握在您的手上，只有您才有這個機會解開洞中之謎，讓聖井再現，解救天下蒼生。

遊戲之前

本遊戲屬於開放式的解謎環境，並沒有限定一定要從哪一道謎題開始（前兩道謎題除外！），但由於下層的洞穴加入了陰陽五行的生剋變化，所以某些前、後洞穴之間會有所聯繫。譬如，您必須先解開風前洞的謎題，拿到「法螺」這項寶物，才能達到水後洞解謎，不過本篇攻略並不是按照謎題的先後次序排列，而是依照「金、木、水、火、土、風」和前、後洞的方式，列出每個洞穴的提示和解謎方法，所以讀者大可不必依照筆者列出的順序進行遊戲，您可以視情況自由選擇解謎的次序，但請記得，洞穴之間是有「前、後」和生剋關連的。

一、飛天女神



【提示】牆上依入的是飛天女神的畫像，她慘遭幻魔所害，只有利用飛天彩帶圈出她的身影，才能救她回返天界頌樂。

【方法】利用一筆畫的原理（「始」跟「末」都在同一點），描繪出飛天女神的身影，而筆畫數總共有二十六畫的限制，所以您必須剛好在第二十六畫時，將她整個描繪完成。

二、密碼盤



【提示】六位工匠在化成石頭前，用最後一口氣，指出了進入下層的真正密碼。要記得：「眼見為假，身向是真，多即是少，少即是多」。

【方法】卦的內圈有標示出算盤的點數，但這點數並不是正確的，所「對應」的方位才是代表著該點數。譬如九點鐘方向顯示的數字是「四」，但實際上「四」是指「點鐘方向所需的點數」。除此之外，也必須按照石像的「身向」方位標出正確點數，譬如九點鐘方向的那尊石像，其「身向方位」是座落於東南方。結合數字和身向位置，同思考，便可曉得九點鐘方向必須擺「一」，三點鐘方向必須擺「四」，其餘以此類推。

【故事】天地萬物，皆由金、木、水、火、土以及空氣所形成，唯有「一切回歸自然」，登身才會再臨人間。

三、金前洞



【提示】佛主的紅珠必須通過層層祥文，讓金蛙吞下解開咒語。

【方法】利用石盤之間的傳送，讓紅珠掉落在左邊的金蟾口中，留意會不時轉動的右盤，不會繞著轉的石盤只要固定所需方向即可，而會不時繞著轉的石盤則必須考慮時間差。解謎後，可獲得一柄銀斧。

四、水前洞



【提示】失去眼睛的「條龍」在怒吼著，阻礙您的進行，唯有移回靈珠，出入才會再現。

【方法】紅珠必須安置於上方的小孔內，藍珠則安置於右方的小孔，左方則是綠色珠子的位置。您可以「一次一顆」固定珠子的位置，不必非得一

口氣同時讓一顆珠子進洞，但若是珠子落進不該進的小孔內，則遊戲會重新來過。解謎後，可獲得金銀斧。

五、水前洞



【提示】幻魔弄亂了浮石後面的密碼。要記得：「八八成對」。

【方法】如同翻撲撲牌的遊戲一般，一次翻到相似的一對才能消去。每次遊戲時，浮石的位置採隨機出現，所以您於附圖上所見的浮石位置，不見得和您玩的情況一樣。但您用不著費心一開始就記下所有相似浮石形狀的位置，只要記憶其中「一對」的位置即可。因為每次成功消去「一對」的話，浮石的形狀即會再現一遍讓您參考。解謎後，可獲得金鈴鐺。

六、火前洞



【提示】雙鼓亂路，四面八方，物極必反，當心烈火焚身。

【方法】將此幅畫紋補窟圖，正確的拼出其形，讓火油噴效安全區域即可。但和一般拼圖規則不同的是，這個 5X4 的矩陣，分成了十個小區塊，點選其中一個，那麼改變形狀的不是本身，而是相鄰的四邊。譬如，點選 (2, 2) 的位置，那麼相鄰的 (1, 2)、(2, 1)、(2, 3) 和 (3, 2) 四個區塊的形狀會改變。所以筆者利用「逼近法」的原理，一塊塊逼近區塊的形狀。

以下這個方法，筆者試驗過多遍，都可以達成目的，您可以參考之。

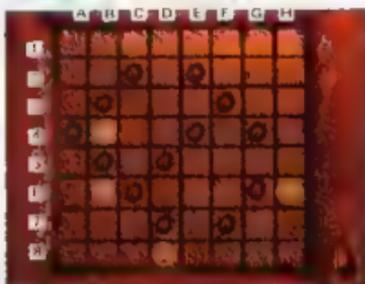
遊戲攻略

先點選 (3,2)、接著選擇 (2,3)、(2,4)、(4,2)、(4,1)、(3,3)、(4,4)、如此一來，您會發現只有 (4,4) 和 (5,3) 這兩個位置的圖形是錯誤的，其他的圖形則是正確無誤的，接下來，請再點選 (4,3)，將錯誤的位置逼到 (3,3) 和 (4,2) 這兩個位置上，然後再點選 (3,2)，將錯誤位置逼進到 (2,2) 和 (3,1)。好了，只要再點選 (2,1) 就大功告成了。解謎後，可獲得火輪。

8. 土前洞

以下品列出著書之前子移動順序 共 17 個步

- 應玩參考
- H8 → F8 (白) F7 → F8 (黑)
 - D8 → D8 (白) C8 → E8 (黑)
 - A4 → C4 (黑) B8 → B4 (白)
 - B4 → D4 (白) D8 → D8 (白)
 - D6 → F6 (白) F6 → F4 (白)
 - F4 → F2 (白) C1 → C3 (白)
 - B3 → D3 (白) F2 → D2 (白)
 - D2 → D4 (白) D4 → F4 (白)
 - F4 → H4 (白)



【提示】這是一場白晝與黑夜的戰爭。請記得，太陽只有一個。

【方法】古老的孔明棋遊戲。黑棋和白棋彼此之間會互消，只要讓白棋超過黑棋，那麼黑棋便會消失（反之亦然），最後要讓棋盤上只剩下「顆白棋」才算獲勝。解謎後，可獲得「顆必成珠」。

9. 風前洞



【提示】被惡魔詛咒的樂師，其失落了應有的節奏。要記得，請耐心的聽，「聽」。

【方法】這是一個屬於聽音變位的遊戲。這裡一共出現了六種樂器，遊戲開始時會讓您聽得何種樂器吹奏出什麼樣的樂音。接下來，電腦第一次會演奏四種樂器，第二次演奏五種樂器，以及最後一次演奏八種樂器。您必須依照「聽見」樂音的順序，依序指出正確的樂器。第一次答對，圖中幻魔的人頭雕像會減少一個，若不幸猜錯，則會增加一個雕像。總上若出現五個雕像即算解謎失敗。解謎後，可獲得法螺。

10. 金塔洞



【提示】同則再生、易則互消，壞石的壽，金蓮得現。

【方法】這個謎題是考驗玩家的反應和運氣。遊戲的目的是讓「所有」魔王消失即可過關，所以您必須利用神箭射殺進逼來襲的魔王，但魔王的致命傷只有一個，那就是得一次射殺兩個魔王，而且若兩個魔王的顏色互異（一個為白，另一為紅），則魔王會自動消失，但若兩魔王的顏色相同，則會再生。祝您好運！解謎後，可獲得金龜。

11. 水塔洞



【提示】陽光會讓萬物生長，可別讓黑夜遮去光亮，否則會永不超生，永不超生。

【方法】個類似倒反「河內塔」的遊戲。螢幕上有「根柱子」和四個套環，必須讓最左邊柱子上的套環，完全搬到最右邊。請注意，粉紅色套環的重疊人於綠色套環，綠色套環重疊人於藍色套環，藍色套環重疊大於黃色套環。重量大者，不能置於重量較小者的上方。這是這類遊戲的規定。若誤放的話，遊戲會失敗重來。解謎後，可獲得金龜。

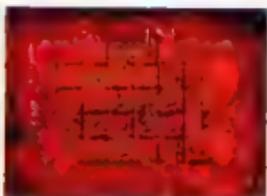
十一、水塔洞



【提示】紅就是燒，綠就是紅。

【方法】在此洞中供奉著觀音大士的香鼎，並由紅綠龜看守，由於幻魔惡咒，紅綠龜脫離了原本崗位，如今紅綠龜必須互換位置，重回自己崗位，魔咒才得以破除。遊戲開始時的綠龜位於左方，紅龜則位於右方的位置，遊戲目的是讓兩者的位置互調，本謎題並不會很難，只要一步步移動烏龜，考慮移動的路徑即可達成目的。解謎後，可獲得長弓。

十二、火塔洞



【提示】車道 一條條的引火線，就是您所要做的，但幻魔哪會讓您那麼輕易得手。

【方法】這是一類和電腦 AI 對奕的遊戲，您必須利用引火線的阻隔，阻止幻魔從上到下，將綠色的引火線串連在一起。綠色的引火線並非只是能由上到下筆直的連成一直線而已，只要幻魔能讀「頂端」和「底端」的綠色引火線有「交架」的機會，那麼您就輸了，您的目的就是讓它的詭計不能順利得逞。解謎後，可獲得銀錠。

十三、土塔洞



【提示】群魔亂舞，觀音下凡，安身蓮座，金

幣再現。後洞石座上的大石必須要移入下方，寶石始能嵌入石窟中，請記得要「耐心」地運用您的智慧。

【方法】目的很簡單，只要讓上方的正方形大石移入下方的洞穴中即可，有點像是在玩拼圖遊戲，解法並沒有一定的規則，不過只要先想辦法讓四根長方形石塊移動到最上方，那麼大石在下的情形就很容易出現，如提示所言，要有耐心嘗試。解謎後，可獲得 座鼎。

十四、風塔洞



【提示】讓 顆琉璃寶珠重歸原位，取佛就快完成了，缺的就是佛像臉，的 顆寶石，急得兩位了到到處尋找。最後，兩人實在沒辦法，打算換出自己眼珠充數，因而感動了佛祖，贈予一顆神珠，但洞中不時吹著時大時小的邪風。

【方法】小心翼翼地利用竹吹管「控制」著，紅、綠、顆琉璃寶珠，讓一顆寶珠落進右方佛像的口中。解謎後，可獲得 枚金幣。

尾聲



回到大廳，將六樣寶物分別放在其專屬八角盤的位置上，那為木、金響為土、銀錠為火、金錠為金、金幣為風、弓為水。

經過了 連串的考驗，終於解開了幻魔所設下的層層障礙，您也幸運地找到這口傳說中的觀音香井。因為您的智慧，井中的聖水再也不會乾涸，而您的善心，也解救了一群被疾病所苦的人們。

百戰天龍 秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西聞誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG

指引而遁入桃花源，竟能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覺得委途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間領時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額 3.5 元	酬費 350 元，另贈雜誌一期
面額 5 元	酬費 500 元，另贈雜誌一期
面額 9 元	酬費 900 元，另贈雜誌一期
面額 12 元	酬費 1200 元，另贈雜誌一期

瑪莉賽車選拔



在 賽人 WW 進入遊戲前加上下列指令會有隱藏的密技出現。

- TURBO：武器鍵及加速鍵 一起按時可以達到 99km/hr。
- JUMP：煞車鍵及加速鍵 一起按時會飛……
- FIRE：一進入賽車即有 99 個火球。
- ICE：一進入遊戲即有 99 個冰塊。
- / 2：電腦速度慢的玩家可用此指令改善，但機型為 486 者請勿輕易嚐試……

/ 3：同上，但速度更高一級。

[F.9]：指令可同時使用，但各指令間請加空白。例：

WW TURBO JUMP FIRE / 3 即是進入遊戲有 99 個火球，有 JUMP 及 TURBO 功能，賽車速度為 3。

● 3GB



炎龍騎士團 2 之特殊場所

在 每個村莊建築物如酒店、武器店等門口時，試著同時按住 **[Ctrl]** + **[Alt]** + **[F1]** 鍵（如果不試試 **[F1]** 到 **[F12]**），便可以傳送到 ??? 的房子前面（如圖），進去以後，可會有意想不到的好東西哦！

炎龍騎士團 2 超秘技



▲ 炎龍騎士團 2 主角索爾如何轉職秘密職業“英雄”以及女主角悠妮如何轉職秘密職業“召喚師”。

NO.1 英雄

在第 13 關中從最上方的帳篷算起右邊第一個帳篷，令索爾站在帳篷前，即有一精靈族長老，會交給索爾一個“勇者的徽章”，若索爾帶著它去轉職可得到傳說中“英雄”的職業。

NO.2 召喚師

在第 15 關中左上角的水中有一處圓塊有一個亮點，選擇任一會飛行的角色站在上面調查即可得到“精靈契約”若悠妮帶著它去轉職可得到傳說中最強強強的職業“究極召喚師”。

●阿川

浩劫殘陽 2 之終極隊伍



在 載入遊戲時，加入神秘參數以 DSUN-K911 來執行程式，在進入遊戲後，便能使用下列的密招：

- T 隊伍成員的等級瞬間提升
- M 瞬間記憶所有的法術。
- Alt + F2 提升隊伍成員的屬性值。
- Alt + F4 習得所有的法術。

●ARGAT

2050 遠征戰爭之超強艦長



在 指揮中心時（如圖），輸入 UP PERISCOPE（注意空格）這幾個按鍵後，便能啟動以下秘技鍵，使你成為系海江田一樣神的艦長：

- [或] 查駕駛員名冊中可以切換任務。
- = 可用來修正航道。

●華樂農場

夢遺交響曲的秘技



在 遊戲中，快速的輸入dingdingdangmydangalonglong long 這一長串按鍵之後，只要按下 Enter 鍵，便能進入下 關。如果按下 Tab 鍵，就能讓小男孩獲得九條命，並補滿所有的血，小狗狗就不用那麼累了！

●

仙劍既出鬼神辟易

奇俠登場笑傲羣雄



新風格文藝武俠角色扮演遊戲

仙劍奇俠傳

一心習武夢想名震江湖的李逍遙，在機緣巧合下結識神秘少女趙靈兒，展開護衛佳人千里尋母的旅行。途中因為多管閒事，得罪了歡喜冤家林月如，又被苗族巫女阿奴死纏不放。面對蕙質蘭心的趙靈兒、外剛內柔的林月如、爛漫天真的阿奴，他將要如何抉擇呢？

- ★ 刻骨銘心的愛情悲喜劇，對白風趣情節詭譎多變。
- ★ 超震撼全動態回合戰鬥，敵我雙方皆有獨特招式。
- ★ 大氣魄的華麗法術動畫，戰鬥雷霆萬鈞臨場感十足。
- ★ 激盪心弦的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼。
- ★ 四十五度斜向立體畫面，場景上天下地，氣勢逼人。
- ★ 生動活潑的小角色動畫，串連劇情貫穿全場。
- ★ 光碟版特別收錄 8 首遊戲主題音樂，曲曲動聽。

光碟版、磁片版全省熱烈發售中！

大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路 101 號 8F TEL: (02) 256 1567 FAX: (02) 256 0809



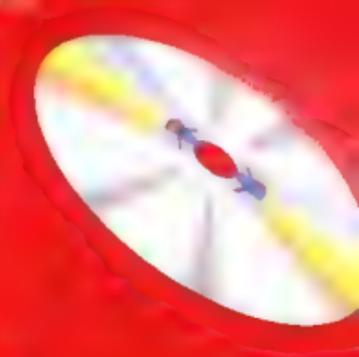
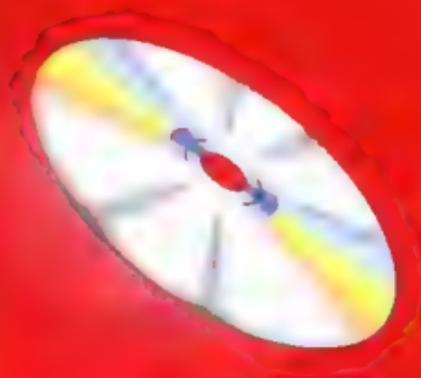
◎ 中國歷史文獻叢書 · 敦煌卷

小心，七月！

塔克拉瑪干 敦煌傳奇

敦煌莫高窟藏書

中國敦煌學研究所編
中國敦煌學研究所藏書部編



中國敦煌學研究所

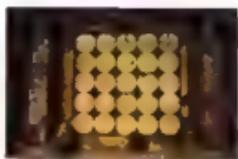


中國敦煌學研究所



所有場景均以3D虛擬實境第一人稱方式呈現，可以讓您在任何角落360°任意遊走。

35段不同旋律的背景音樂，震撼逼真的特殊音效，感覺有如身歷其境。



第一屆博覽會每款遊戲第五年發售計劃獎勵的多媒體作品，開發金額超過千萬。



內容取材於敦煌附近的民間傳說，配合中國傳統益智遊戲，您可在線路重遊傳奇穿梭。



14道驚險關卡，考驗您的智商、反應、觀察力和組織力，耐玩性、流暢性將令您耳目一新。

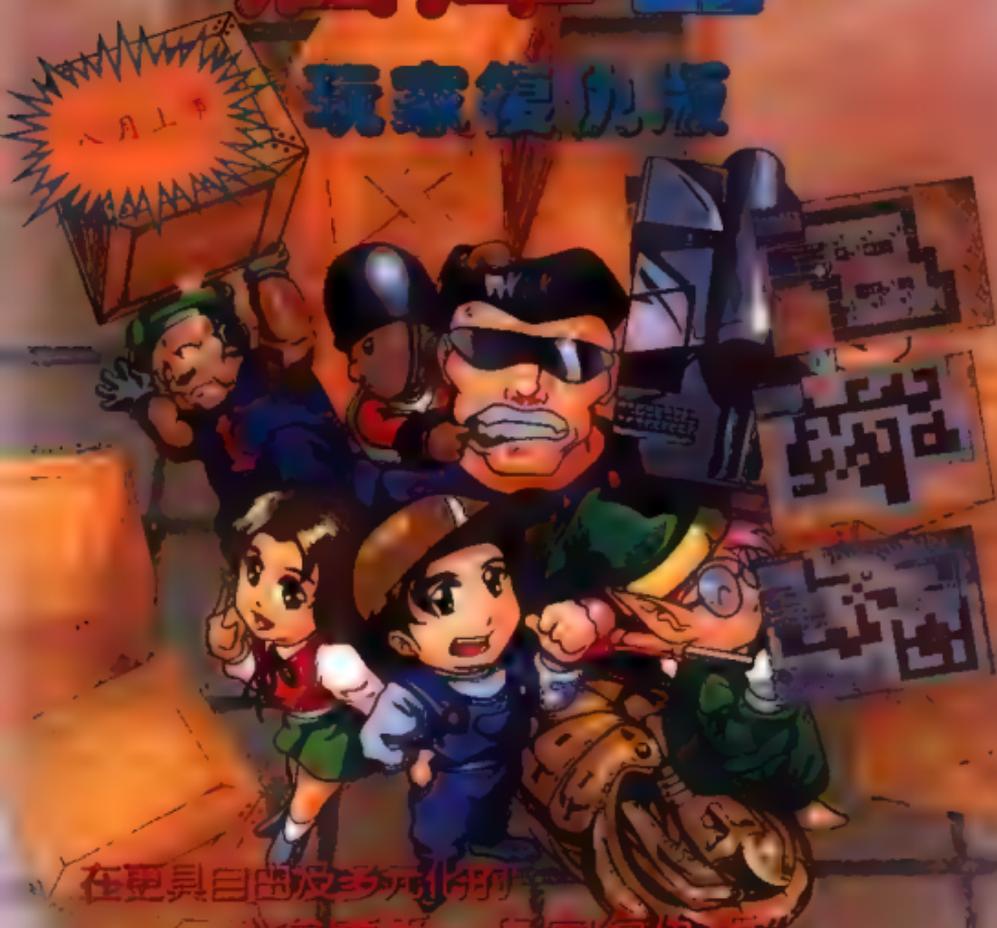
開發過程即受到國際矚目，成品精美，打市場評為頂級水準，為國人自製光臨立下新的里程碑。



塔克拉瑪干 敦煌傳奇

倉庫番

玩家復仇版



在更具自由度的引導下

「倉庫番—玩家復仇版」

中，盡情享受腦力激盪的快感。

- ★ 大宇資訊勇 奪移植至日本、版的最佳益智遊戲。
- ★ 滑鼠定點指向移動功能，省去以往繁雜不便的操作手續。
- ★ 遊戲中共有八位造型生動精緻、活潑逗趣的主角供玩家自由選擇過關。
- ★ 並附有 30 個關卡編輯功能，玩家可以編組成各種形式自我挑戰。
- ★ 玩家可以任意選擇 30 個關卡進行遊戲。
- ★ 大宇自研 AI 技術，首度支援遊戲中四種解析模式。

part of the
THINKING RABBIT®

1995、1996 跨年度遊戲界

「玩家總動員召集營」全國出擊！

為了響應購買「倉庫番」的各位玩家們熱情的支持，大宇特舉辦「倉庫番徵選作品活動」，只要您利用編輯功能設計出來的個人作品都可以參加。難度及挑戰性越高，獲獎機會越大。參加條件如下：

- ①凡本公司員工以外、購買本遊戲者均可參加。
- ②徵選關數最多十關，為非抄襲的個人獨創作品。
- ③請剪下說明書最後一頁的投稿申請卡，詳細填寫後連同附有USER、STG\、SER、STG\、TRA\、SYM等 3個檔的磁片，及利用附在封套中的徵選作品繪圖用紙所繪製的完整地圖，寄「大宇資訊倉庫番小組收」。
- ④未附上「徵選作品申請卡」者不予受理。
- ⑤入選者每關可獲NT\$500獎金，經採用之作品可由本公司任意使用。
- ⑥不論入選採用與否，作品恕不退還，敬請諒解。來件以郵戳為憑，逾期恕不受理。
- ⑦本活動期間至1996年 7月底止，入選名單將分兩梯次公佈於1996年 3月號與 9月號的「新遊戲時代」、「軟體世界」雜誌廣告頁，及該季的軟體之星雜誌中，另外並以專函先行通知本人。



Office English

辦公室商業英語



My First Multimedia
Bilingual Album

我的第一本 多媒體雙語畫冊

- 雙向雙語，(英文/中文)
自編、自導、自演
精選華生活、運動、學習圖
錄音故事、構圖繪故事、文字繪故事
中英文語音切換，中英文文字切換
多媒體畫冊選讀播放
打印畫冊
- 學習內容：基本動物、自然物、場景
基本動作、表情、聲音、單字、短句
- 永不厭煩、變化無窮的英語學習方式！



適用年齡：3—12歲



兒童急救英語

雙光碟自學
定價
960元



榮獲資訊應用獎之特優套裝軟體
美國加州移民兒童小學1-6年級必學英語語彙

兒童多感度英語是一套課程結構非常嚴謹的教材，非常適合學校或家庭內循序漸進學習。多感度英語共含四片光碟，各自獨立亦可成套使用。其內容涵蓋字母、大小寫，鍵盤打字操作、音標、數學英語、兒歌及十五大類基本詞彙。

這套教材沿襲了雙語公司的專業英語教學理念，透過兒童天生的聽、視覺敏感度，把基礎英語中的各個層面，烙印於兒童腦中。



急救英語 First Aid + English

比美國老師
臨場教學還要有效的
學習方式



自 1991 年發行以來，急救英語已成為一套具知名度，并廣泛被使用的多媒體英語教材。在臺灣、香港、中國大陸、韓國均有廣大客戶群。單體版的套裝量已超過五萬套，使用網路版教學的教育機構也已超過 30 家。這套光碟教材，目前已開發出十種語言的語音介面，遠至巴西、波蘭、俄國均有用戶群。

急救英語是一套針對英語學習中的兩大困難——聽不懂、說不出，而設計的口語教材，提供了獨特的學習方法。透過聽覺、視覺的感官對比、拆解，充分令學習者掌握到英語口語的細節。



開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段 35 號 8 樓之 1
TEL: (02) 7036330 FAX: (02) 7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段 88 號 8 樓
TEL: (02) 3563567 FAX: (02) 3560969

充滿希望與夢想的銀色世界！

明星志願

全省
均齊中

遊戲特色：

- ★ 玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。
- ★ 十位不同性格男女新人之中，同時選擇二名加以培養。
- ★ 大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。
- ★ 融會經營培養的雙重策略，讓玩家完全掌控遊戲之進行。
- ★ 首創式圖像選單全程支援滑鼠，遊戲時更能融入其中。
- ★ 加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。
- ★ 內容豐富各類事件層出不窮，皆盡演藝界的點點滴滴。
- ★ 多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。



大宇資訊有限公司

台北市中正區重慶路一段108號9F TEL (02) 266-2667 FAX (02) 266-0369

服務專線 02-266-0955

天地尚未變色之前
是無名小卒活躍的舞台

軒轅劍外傳

楓之舞



戰國初年，一些神奇的思想家在設計戰爭武器時，發明了一種稱為「機關人」的自動士兵，一個名叫「蜀桑子」的野心家卻利用這種利器起發前所未有的革命……

扮演墨子愛談的你，取夠在鬼谷子、公輸般等真人的協助下，及時阻止蜀桑子的陰謀嗎？
這個謎，將由你自己來解答……

全省熱賣中



大宇資訊有限公司

台北南港學界路一號四樓 TEL: (02) 266-3607 FAX: (02) 266-0869

服務專線 62 356 4935

米蘭斯紀事

之聖域傳奇



終極的神話RPG大作
由您來抽線剝繭 一睹真神妙之境



經典大作 現已登場 不可錯過

次世代RPG
中文RPG全方位

俠客英雄傳



遊戲特色：

- 奇情俠美豪邁劇情
- 網羅各門各派獨門絕學
- 嘆為觀止的創新畫面
- 古中國悠揚曲風



暑期預定 衆所矚目

遊戲修改大師

第一人選家



有了它的幫助
再困難的遊戲
都有救了!!

市面上唯一支援
PENTIUM 與
"保護模式"遊戲
的修改工具

全省好評熱售中!!



精訊資訊



Class

美少女

又一轟動98、10、11
華工場2
繼美少女

之動作遊戲精品



台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-9996883 FAX: 02-9997061

瘋狂醫院



- 全中文化推銷策略遊戲
- 640x480高解析顯示，畫面精美華麗。
- 可四人同時進行遊戲，全程滑鼠控制。
- 背景音樂首首悅耳，遊戲內容多彩多姿。
- 數十種商品、百餘推銷對象，並有八十多套衣服供您替換。
- 四十餘種爆笑事件，加上專業的音效配音，保證令您開懷罷笑！

KING OF SALES

勁一番



精訊資訊

大好評激情狂售



瘋狂醫院 超級醫生

- 除了內、外科之外，新加整型科、婦產科及補腦科，架構更大、笑料更多，畫面也更有趣味！
- 全中文化專事授權，遊戲玩味無窮，層次及反應。
- 五十名天使臉龐廣東身材的美少女病童，任你上下翻手、開關製肚。
- 近二百種醫療結果，趣味十足，保證一點笑到底！



本年度最瘋狂.. 最爆笑.. 最有喜劇的 超級醫生



鷹揚資訊 製作 精訊資訊 發行

瘋狂狂賣中!!

先知的魔寶石 =Myst.第七訪客.先知的魔寶石是中文化的光碟

你也許夠快
但你能夠聰明嗎?
一直重覆相同的習慣煩不煩?

先知的 魔寶石的 寶石

難道GAME只能
提供
感官式的快感嗎?

玩過英文試玩版的朋友請歸隊!
七月中旬和你的智力交手
中文配音\李建復

Discis

ELOI



POINT ASIA, INC. 遊戲總經銷發行
美國華新電腦公司台灣分公司
電話: (02)768-8758

學道

總經理: 夢麗寶訊有限公司
地址: 台北市光復北路400號
電話: (02)679-8800

近期
即將推出

赤 的

嫣紅的太陽

血的大地

象徵著無盡的貪婪

與

哀嘆

世紀縱橫股份有限公司

台北市建國北路二段137號3樓 TEL:5025969

全歲年度 最佳劇情

最佳美術

最佳音效

的經典鉅作

- 一位命運坎坷的
- 魔法橫行的世界
- 一場驚異的暴風雨
- 一段無法避免的殘酷宿命
- 一段震撼絕望
- 悲劇的冒險故事

PC

CD-ROM

魔法師傳奇

全球“落魔”中

TEMPEST

823隆重上市

上陣時間
下一個暴風雨的夜裏

購買地點
各大經銷專賣店



熱烈發售中

傑誠資訊交流站(B.B.S)已經於7月5日開站

本站電話號碼為(02)6841644

誠徵：電腦美工 美術企劃 音樂編曲
程式設計(役畢或免役)



傑誠資訊有限公司
地址：台北市中山路二段
電話：(02)6841644
傳真：(02)6841644
E-mail: bbs@bbs.com.tw

期待已久 強勢推出

鐵血山

烈焰的淬鍊
新一代的勇者誕生！

炎龍騎士團II
LEGEND OF GOLDEN CASTLE



製作發行

高雄總公司 TEL. (07) 335-6456 FAX (07) 335-4053
台北分公司 TEL. (02) 503-0252 FAX (02) 503-0391



NETWORK Q  RALLY

超級越野賽車

RALLY

THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

珍藏版光碟

隨盒附贈迷你賽車模型一部

限量發行
即期上市



像 RALLY 賽車這樣的模擬情境，若非絕後，已屬空前！

- 包括 FORD、TOYOTA、SUBARU、LANCIA、MITSUBISHI 等世界級名車，不同的操控性能，等著您來一展身手。
- 超越想像的真實影像，讓您如置身越野賽車的比賽現場。
- 從白天到黑夜，從森林到越野，從冰天雪地到剛鋪的沙地您可以選擇不同性能的車種，不同的競賽者，不同的路線，一嘗越野賽車冒險刺激及緊張刺激的賽程！

硬體需求 ●適用 IBM PC 386 及以上機種 ●顯示 256 色 VGA ●記憶體 1MB 以上 ●操作 遊戲/音效/滑鼠 ●零售 PC 喇叭/雙喇叭/ADLIB/IS95Y

EUROPRESS
SOFTWARE



代理商：台灣晶技
台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段10號4樓
TEL: (02) 841-322 883231 FAX: (02) 841-3238



八月中旬 推出

新世紀S.G.P. 戰略角色扮演遊戲

王子傳奇

Romancing Prince



問題一：如果你是一位富貴會集於一身的王子，那在 復讐之後，發現自己獨自荒野，了無生機，你該怎麼辦？

問題二：當你知道自己遭到囚禁時，國家命脈危在旦夕，你 又該怎麼辦？絕望的人可能萬念俱灰，了無生機，但這絕不是邁向希望你的方法，想想看，選擇反抗和復讐的道路，呼朋引伴，組成 更加強的隊伍，把那越獄重獄出來，演出 動魄驚心的戰鬥動感的王子復仇記 如何？

如果覺得這遊戲的話，是國王也會說「這事呢！」

為了讓主角能演出愉快，全體工作人員更加忙碌，八月應景登場！



王子給你的見面禮！！

參加這支冒險隊伍的特別酬賓

—萬份新潮 CD 造型鐘—

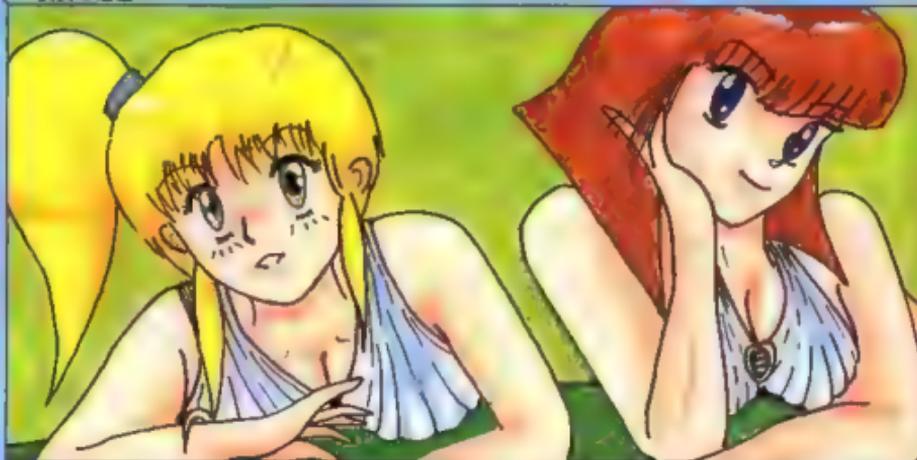
帥氣前衛的 CD 片鐘面，只送不賣囉！

98

精品店

★・文:GRX★

鈴鈴と麗華



By:GRX

本誌専載



REIRA



飛龍傳説

大江戸ルネッサンス

REIRA



歡迎大家再度
來到 98 精品店

對了，有讀者問
到我和噹噹是不是姊妹？

其實我們
是從小一起長大的
朋友呢！

嗯
從小
就在一起
了



「大!!」



98 精品店



- 所需配備：NEC PC-9801 VM 以下
- HDD：支援
- 滑鼠：支援
- 音源：FM 音源

▶ 長大後會變成這個樣子嗎



▲ 和魔法師所生成的對象



▲ 和魔法師所生成的對象

小妖精啦！身為主人的你，所要做的事便是輸入各種養分，買書給她看，訓練她各種能力等。讓小妖精在一天一天長大的同時，能夠習得一身好法力囉！

的感情好到一定程度，她還會經常主動找您聊天解悶呢！

此外，妖精傳說的畫面風格也和一般養成遊戲的明亮活潑不同。有點偏暗調的黃金裡加上深幽的木紋牆，整個遊戲帶給人濃濃的古歐洲風味，讓人不由得想起那充滿魔法，鍊金術的中古世紀。所以囉！妖精傳說給人的感覺還算是別有味道呢。



▲ 從料理採石排表

嗨！大家好，我是店長 GRX。這次首先要為大家介紹的是一款由 LONGSHOT 開發，NEC 發行的養成遊戲 妖精傳說。

話說這次咱們遊戲的主角不是天籟小女孩，也不是可愛高校生，更不是美麗女明星。而顧名思義，是在瓶子中出生的可愛

其實店長覺得，妖精傳說和其他養成遊戲最大的不同點，在於其遊戲重點可說是放在和小妖精之間的感情上。從牙牙學語到長大，您必須花許多時間在您和小妖精的溝通上。如果跟小妖精



▲ 魔法購物一展



▲ 精靈的成長與魔法精靈



▲ 和精靈的交談

（看她多麼開心。）



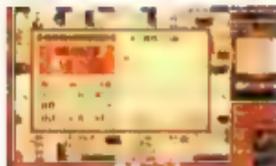
98 精品店

大江戸ルネッサンス

- 所需配備：NEC PC-9801 VX 以下
- HDD：支援
- 滑鼠：支援
- 音源：FM 音源



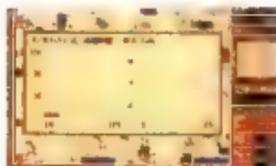
▲ 遊戲開始時，「畫面」



▲ 展開新的營運狀況

這是一款由 NEO GETEN 所設計開發的都市開發 SLG，而背景則是幕府時期以繁華熱鬧的大江戶為主。這便是遊戲之所以叫「大江戸ルネッサンス」的主因囉。

本來店長是因為以為此遊戲是類似 SIM CITY 式的都市養成。結果輸入一看後，才發現根本差了十萬八千里。雖然美其名是都市開發 SLG，不過其實卻是以經營見識館（展覽館）為主。



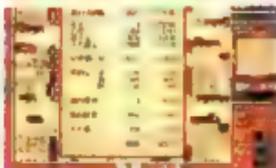
▲ 江戸人口成長「覽表」

▶ 回家和老婆的對話畫面。

▼ 著火囉！
著火囉！



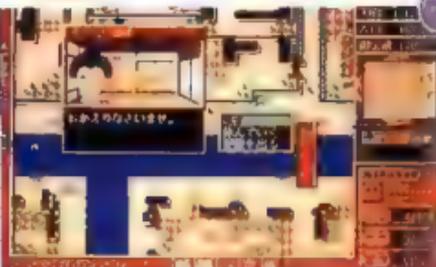
▲ 租借「覽表」



▲ 點點經用的「港口」。

而玩家所要做最主要的事情，便是到處去挖一些新奇古怪的東西罷了。而其他一些有的沒有的行政指令，根本對城市沒什麼很大的立即影響；而您也沒有辦法對遊戲中的城市下達任何建設開發規劃等指令（除了見識館外）。真是令人想不透，這樣的遊戲能算是一類「都市開發 SLG」嗎？

不過除去遊戲定義問題外，



▲ 援助商人金錢

大江戸不論是在遊戲畫面或細膩度上，都還可說是有其一定的水準。都市本身的變化也處理的相當不錯，你可以看到一大堆小市民在裡面做他們自己的事情，而偶爾當神轎經過時，他們還會到路邊排列恭迎呢。

與其說這遊戲是都市開發 SLG，還不如稱它為「模擬展覽館」來得貼切得多了。



▲ 到酒天大，買酒料



▲ 特殊事件之「入宮遊戲」

戀姬

- 所需配備：NEC PC-9801 VM 以下
- HDD：支援
- 滑鼠：支援
- 音源：FM 音源



▲ 這真是主角、好感的夥伴們。



▲ 調皮的「龍女」。

很 少看到這種風格的美少女 AVG 了。溫馨、感人，內容紮實而又徹底成人向。嗚嗚，SILKY'S 為什麼不多推出些這新型的 AVG 呢？久久才出那麼個戀姬，真是讓人大呼不過癮啊。

在戀姬中，故事的主角是個放假回鄉下看老奶奶的學生。可是在他回到鄉下後，卻發現對這塊伴他童年生活的土地，竟一點印象都沒有，只依稀記得小時候曾有四個小女玩伴而已。當現在主角再回到村子裡，只見有的



▲ 令人陶醉的眼神啊。

▶ 令人佩服的重新畫面。

▼ 請相信，這只是跌到時不小心摔到而已。



▲ 美艷的「遠望」也加入啦。



▲ 美艷的「龍女」。

女孩子見到他就哭著說您回來了，而有的見到他就打，還有的叫他哥哥。但是不論如何，他就是想不起任何往事來…。而這些女孩子也都挺獨特，有的噠到太陽就會暈倒，有的有空手劈石頭的能力，而有的雖然自稱住在主角家，可是主角卻從不曉得有這麼一回事……

細膩的圖形加上柔和且優美的配樂，帶給人的感覺就像首情歌一般。沒有暴力，沒有血



腥，也沒有誇張胡扯的男女關係；她所給你的，只是一段段美麗的神話罷了。



▲ 的嘛，就上出來散散步對的。



▲ 妳費，比妳！要玩，水就要，顧水了囉。



▲ 好子裡給個小禮物（笑）。



▲ 對，夜隔半輪窗紗間，不復多言。

98 精品店

REIRA

● 所需配備：NEC PC-9801 VM
以下 ● HDD 支援
● 滑鼠：支援 ● 音源：FM 音源

▶ 未來科技之作
— 生化機器人



▲ 生化工廠之總控制室。



▲ 生化工廠之總控制室。

巧的說，接下來要為大家介紹的，也是一款由 SILKY'S 所推出的美少女 AVG 遊戲 — REIRA。嗯，看來 SILKY'S 在美少女遊戲界似乎已經闖下了個名號了呢！嘻嘻，或許是其背後有什麼大公司在支援的原因吧。

故事設定在西曆 2050 年，由於那時人類在生化機器人之技術上已達到成熟水準，所以大量的生化機器人被製造出來，並進



▲ 就說嘛，好心幫人搶東西是對的。



▲ 生化工廠之總控制室。



▲ 你們的制服還真美眼耶！

入人類家庭中擔任著警衛、管家，甚至性伴侶等職位。不過，由於發生了一連串生化人變狂殺人事件，使得身為刑事的主角來到了其製造工廠，展開一連串的調



▲ 你們的制服還真美眼耶！



▲ 可愛、動人的護工雙妹妹。

查行動……

就是這樣，REIRA 其實可歸納為偵探式 AVG。不過由於主角其是在女生化人製造工廠中找線索，再加上全工廠的員工皆為女性工作員，所以……（不再多言，就讓玩家自己去想像囉！）

SILKY'S 的美少女圖形一向都具有蠻高的水準，而且其背景也處理得毫不馬虎。再加上嚴謹的劇情，難怪她能在美少女遊戲中占得一席之地了。



▲ 你們的制服還真美眼耶！



▲ 哇！哇！哇！哇！哇！哇！



▲ 令人心動的一點！

98 精品店

飛龍傳說

- 所須配備：NEC PC-9801 77 以下
- HDD：無
- 滑鼠、支援
- 音源：FM 音源



▲ 遊戲主畫面



▲ 遊戲主畫面 (亂馬+老爹)

呼呼呼，這次要為人家介紹的經典回顧作品，在那個年代剛推出時，可也曾帶來一場風暴的哩！呵呵呵呵，店長可也是當時的受害者之一呢！OK，廢話不多說，就讓我們來看看這一款由 BOTHTEC 所推出的漫畫改編遊戲 亂馬 1/2 飛龍傳說。

在遊戲型態上，飛龍傳說可說是個不折不扣的 AVG 遊戲，而其劇情則是來自漫畫中各個片



▲ 糟了，走錯房間。
還下飛的遠了。

▼ 令人心服
的角色介紹畫面



▲ 琪琪+亂馬+小茜！

段。不過遊戲中的主要劇情幹線，還是放在亂馬被八寶齋點穴，而變得飛龍昇天破的章節上。

雖然亂馬 1/2 在日本可算是知名漫畫了，不過遊戲中仍提供了相當詳細的人物介紹功能，由此可見設計者之用心良苦。而至於在人物角色移植上，飛龍傳說可說是改得相當不盡；不僅忠實的將漫畫角色帶到銀幕上，



▲ 亂馬+28的 MARK。



▲ 僕のかすみ大団圓



▲ 亂馬的入浴畫面

連音樂也都完全移植自動畫卡通的配樂。讓人一睜眼，甚至耳聽到都會不由得喊出一「啊，是亂馬 1/2 囉！」

不論是過了多少時光，好遊戲總是讓人無法忘懷的，您說不是嗎？



▲ 遊戲中隱藏的馬車

98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡屬任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店
GRX 店長收 即可

北縣 讀者

Q：請問店長，是日本每個 GAME 都會出畫集嗎？那有沒有出一些相關產品呢？

A：當然不是啦，一來 GAME 公司要有本錢出畫集，二來 GAME 本身也要有本錢才能出畫集啊。至於相關產品也一樣，目前 GAME 相關產品推出最多的可能就是光榮（KOEI）了，又出書又出 CD 的。

台北 讀者

Q：在玩同級生二代時會經過序章這部份，請問能不能跳過這個章節呢？

A：噫，第一次進入同級生二代遊戲時是非看不可的，不過以後就可以不用看而直接開始了。

台北 讀者

Q：小弟在秋葉原以台幣 20000 元買了一台 PC

9801-BX3 沒想到竟可以換 IBM PC 的 IDE 硬碟（800 MB）和 ODP DX4-100 CPU 再加上 8MB 的 RAM（NEC 的）。才花了台幣 40000 元而已。請店長代為轉告想買 9801 卻又不想花太多錢的同好們。

A：噫噫，486DX-4 + 800MB 硬碟 + 8MB RAM 的 9801 才只要 40000 而已，簡直比 IBM PC 還便宜了噯！這可真是令人興奮的好消息啊。

不過洪君，您可把我的名字記錯了噯，我 98 店的 GRX 店長，而不是 RXZ。OK？

編輯後記

八月天了！呼呼呼，終於快要無過這炎炎夏日了（如果每年有一半月份都是夏季的話，那店長只怕沒熱死前就先餓死了）。

對了，說到八月天，相信對一些玩家們來說可是決定人生前途的日子呢～呼，因為在台灣這種「聯考制度」噯！

日本，雖然有著比台灣還重的聯考壓力，但是在學習制度上提供了太多的選擇了。反觀台灣，請您我直白，整個制度就像「關狗屎一

般糟。

或許在這裡講這種話是離題了些，不過在各類聯考放榜的八月，店長只是想說：如果您成功了，那衷心恭賀您走過了這段艱辛路；而如果您失敗了，請您在老天的份上，別讓一關狗屎打倒您對人生的希望，更別讓一關狗屎逼著您去做傻事！因為，那只會讓您的人生變成是一場笑話而已。

台中 讀者

Q：請店長介紹 98 遊戲時能多介紹一些內容，而不要只是介紹表面故事而已。

A：可是…在一定的篇幅下，如果介紹內容變多的話，那介紹的遊戲勢必就變少了呢。（2 個 GAME 內容 1000 字的介紹 = 4 個 GAME 內容 250 字的介紹）內容多遊戲少和內容少遊戲多，你要選哪一項呢？

台南 讀者

Q：能不能請店長刊出您的玉照啊，我們朋友都很期待耶。

A：你…你…你們想幹什麼？先問一下，你的朋友們是男的還是女的？店長雖然沒女朋友，可是可沒什麼奇怪嗜好耶。噫，看來可以以此要求上編來次店長專訪如何？

／ GRX

新

しん

開

かい

催

さい



DOS/V 八百屋

や お や



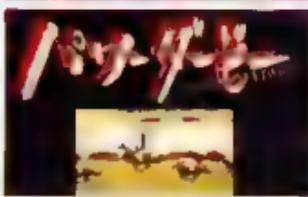
CRESCENT



OH! PAI



競馬倶楽部



超級競馬野郎

嗨！從這一期開始 DOS/V 專欄正式更名爲 DOS/V 八百屋了喲！也希望各位死忠的朋友多多捧場。在這裡回答 74 期迷路的小羔羊的問題，同時非常感謝 98 店長 GFX 告知，關於日文遊戲刊登攻略的問題，我記得在 98 精品店中也有人提出過，經過筆者 and 主編商量後的結果，原則上是可行的，但是有些技術上的問題有待解決，譬如發售上的日文敘述，如果轉譯成中文，玩家會不會仍然一頭霧水，中日文並存的話，則會導致攻略篇幅過大，當然，更不可能只用日文了，比較可能的方式是使用原日文句，做重點的提示，不過如此一來，攻略會變成支離破碎的碎碎唸。筆者看過不少遊樂雜誌的攻略，如果以相同的篇幅來做的話，雜誌可能會變胖不少喲！所以，如果玩家如果有好點子的話，歡迎您告訴筆者，不要再做迷路羔羊了哦！這次要爲各位介紹不少好东东，有兩個 H 級的 GAME — CRESCENT 和 OH! PAI，和兩款競馬遊戲，張大眼睜仔細看哦！題外話不多說了，看看今天的貨吧！

1/0XZL



CRESCENT

CRESCENT 是一個典型的 AVG，有多典型呢？絕對讓你意想不到！在遊戲中大多用文字帶過，中間穿插的畫面全部省略，劇情發展屬於直線式的，不過還是有你該作的“功課”，做一些事情，然後出現其它可以作的事，筆者前面提

到過，這是一個 H-GAME，所以在功課方面還是要去請教有經驗的人才成，遊戲在進入高潮的時候，通常都會有美女出現，此時無聲勝有聲（不過筆者曾從頭到尾沒聽見半點聲音），當然，筆者指的是文字畫面囉！然後，你要移動滑鼠的游標，作些問題解答，筆者在



以從遊戲的標題猜出幾分，像魔獸的祭典是描述一位外出旅行的王子，當他回國時卻發現城學被一位女魔法師所佔領，於是她冒著生命的危險，潛入城學內，想要瞭解整個事情的來龍去脈，並打敗女魔法師，重光故城，當然，在這段冒險的途中發生的事，也就是玩家要經歷的故事，筆者建議玩家，最好能先練好回話的體格，才不會玩到第一個遊戲就不支倒地了，CRESCENT 的妹妹是國色天香的魔鬼，絕對不適合有真血剛的玩家的哦！



魔獸的祭典



女偵探身體攻擊

想，為什麼不把游標的形狀做得有趣一點，像小手的形狀應該不錯。雖然遊戲很簡單，不過它的 CG 可不少哩！CRESCENT 中包含了魔獸的祭典（魔性的甜肉祭）、博士未知的欲望（博士見えない欲望）、女偵探身體攻擊（乙女探偵パディー-アティグ）以及生人回避的浴池（禁斷の秘湯）四個獨立的遊戲，真可以稱得上是 H 小補帖了，而每個遊戲的劇情也都不同，大致上都可



生人回避的浴池



博士未知的欲望



OH! PAI

歡 迎各位來到 PAI CLUB，請問要點什麼呢？我們這裡最出名的是招牌珍珠奶茶，當然，如果您身上有 5000 值的話，還可以和裡面的小姐來場女流賽，CLUB 裡面有八位來自不同地方的妹妹，有在學的十六歲妹妹（噓！小靈點）、有在醫院服務的白衣天使，也有 SM 女王，因為最近有個查 X 專案正在雷厲風行地執行中，為了避免不必要的困擾，我們採取靜音設計，也就是說這是只需要肢體語言的地方，您不會手語也沒關係，只要前日傳情就 OK 了！在這之前，先看看牌局的規則哦！



最上役第的牌



顯然起牌的基美



好棒的身材

坦白說，開始的時候筆者還頗不能適應這種打牌法，因為習慣直接玩遊戲，省略了說明，所以打牌時總是搞不清楚為什麼

不能胡牌，造成了不少困擾，在這裡筆者把遊戲規則簡單地敘述一下，免得許多玩家有這個遊戲卻不會玩，如果要胡牌的話必須要有三組（一組二張同花色）一對同色的牌，再配上一組不同色的牌，譬如

一張白色的牌配上三張灰色的牌，當然這只是最簡單的牌



輕安靈的半是神物



是菜穗小姐的第一次嗎？型和麻將一樣，遊戲也有入牌的牌格，像由一種不同花色的白牌或灰牌所組成的梅役，相當於麻將中的滿貫，如果只有兩種花色就稱為竹役，相當於跳滿的牌，要是兩種花色其中一種花色有九張（一副牌中最多只有九張同花色牌），那就是相當於倍滿的松役牌了。那位滿呢？別緊張！最上役就是相當於倍滿的牌啦！



美不勝收



最上役由十四張完全相同的牌所組成，哦？不是說最多只有九張嗎？記性不錯嘛！遊戲中還有紅色的王牌，它可以被視為任何可以配對的牌，所以有紅牌的時候可千萬別退場，這是牌戲不是足球場，記得把握機會碰、吃，想要一網打盡的芳澤，不靈點可是會坐失良機的啦！順便也提醒各位準玩家，十種不同的胡牌方式，妹妹都有不同的サービス（服務）哦！



哇！幸福！



那裡！該謝的人是我



膚白賽雲姬



競馬俱樂部

最近政府為了籌措經費，中央與地方開得人仰馬翻，為了財政支出稅收分配的問題爭執不下，於是乎發行彩票的呼聲又起，姑且不論一個垃圾桶兩萬元和一條比純金打造還貴的捷運，浪費了多少錢，除了彩票和開場之外，也有人想引進賽馬（似乎除了從賭上面著手，好像沒有人提出什麼好辦法，就連政府作莊的股票證券也是），如果以賭的觀點來說，筆者還是比較喜歡賽馬，因為賭馬實在是很有趣，比起每個月開獎時面對沒幾的數字，那種興奮度要高出太多了！（誰曉得那些插小白球的機器有沒有動了手腳），本來嘛！賭是人的天性，好玩刺激也是頗重要的，只不過有人往往沉迷其中，那就不好啦，所以，為了滿足這種又能賭又能玩又省錢的目的，不妨試試遊戲，讓你不但可以瞭解馬的習性，也可以到馬場上泡上一整天，只要一齊軟體外加少許電費。



留名馬史

說著說著，好像偏題了題了，「哇！14 號的卜卜卜從外線抄出，進入最後的直線加速道，現在領先的是 14 號的卜卜卜，接著的是 6 號的魔術王子，第二順位是犬可汗...，最後 200 公尺，第一名的卜卜卜距離犬可汗有 7 個馬身，魔術王子似乎後力不繼，領先的是 14 號的卜卜卜現在通過終點，時間是 2 分 25 秒 6，打破馬場紀錄」，嘻嘻！

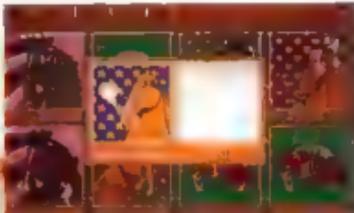
不好意思，客串一下插報員，在競馬俱樂部中提供玩家訓練自己的馬匹以及上馬場豪賭的機會，不過一般來說玩家比較偏愛訓練冠軍馬，看著由自己所調教出來的馬拿到像天皇賞、菊花賞等 GI 大賞時，那種成就感是別人所無法體會的，特別是 也留名馬史的種馬，可是要有相當的實力才行的。



● 賭場無朋友，下下下



● 賽前預測分析

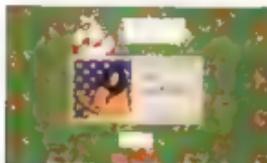


輝煌的紀錄

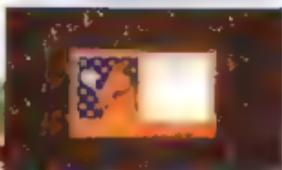
可愛的卡通馬

遊戲有個比較特別的地方就是馬的自像用卡通造型，看起來很可愛，而且在買仔馬時這圖片上馬的造型就是你選馬的重要依據，一匹擁有優良血統的馬，由於父馬與母馬的傑出表現，使得其後代的仔馬也被看好，因此價格會高些，在這些明馬的圖片上會有星狀的底圖，是優秀的萬能馬，而太陽底圖則代表被看好的新秀，是屬於短跑型的馬，由於遊戲限定了歲退休，因此大器晚成的馬就很可憐了，還有一點很

重要，就是馬的氣性（脾氣），也可以從馬的樣子上看出來，眼睛炯炯有神的馬有強烈的好勝心，乖乖型的馬很害羞，比較守成（不想爭第一）、喜歡展示肌肉的馬很有自信、鬚上有井字狀（生氣打結？）的馬氣性剛烈，當然還有很多種不同的馬，筆者只是列舉其中幾種，騎師就更有趣了，如果騎師表現傑出（如贏得多次冠軍），他也會昇格哦！（底圖會改變），不過在比賽中則採用真人真馬，相當有真實感，不管怎麼樣，卡通造型的馬實在很可愛。



哇！好名貴的馬



- 冠軍耶！下次也要加油
- 馬也會害羞耶！

邁向GI之路

在訓練方面有典型的沙地、草地、坡道、水池等，而休養的地方則有針灸、牧場以及溫泉，利用沙地訓練可以提高馬的耐力（stamina），是最常用的訓練，而草地和坡道都是用來訓練速度的，不過對馬的負荷較大，水池最主要的功用是減輕馬的體重，也能增加少許的耐力，至於休養方面，針灸是針對訓練或比賽時馬匹受傷所採取的方式，如果發現馬兒跑起來怪怪的就要注意了，牧場是讓體重過輕的馬回復

元氣的好地方，而溫泉則可以讓馬兒消除疲勞，回復最佳狀況，身為調教師的玩家，如果想贏得GI大賞，不可不慎！更有趣的是，訓練時有些馬兒會偷懶而撒嬌、發脾氣，這時候如果玩家瞭解馬兒的習性，趁機會鼓勵牠、拿根人參給牠當獎品或是威脅牠要行宮刑（母馬只能用打的），就可以讓牠心甘情願地練習，和馬兒對話是很有趣的，有機會不妨多聽聽騎師和馬兒的話，順水推舟才能事半功倍。

總評

雖然遊戲的音效表現不是很好（似乎是所有DOS/V遊戲的通病），但是整個遊戲玩起來的感覺卻不錯，因為設計者加入了人性化的因素，使得馬和玩家距離拉近，再者透過卡通的方式來表現，相當有特色，也達到了親合和娛樂的效果，想要和這些有趣的馬兒說話嗎？別忘了騎馬俱樂部哦！

競爭激烈的馬賽





超級競馬聯盟

看完了上一篇的競馬俱樂部，大家應該稍能瞭解競馬的樂趣了吧？現在要為各位介紹的是號稱競馬遊戲的經典之作——超級競馬聯盟，如果以程度來劃分的話，競馬俱樂部是入門的小學程度，超級競馬聯盟可以說是專業的研究所程度，當然，就遊戲的娛樂性而言，大家會喜歡口語勝過古文、喜歡前者而恐懼後者，但是不可諱言的是，超級競馬聯盟所表現出來的是近於真實的競馬，讓我們一起來看看這個華麗的競馬遊戲。

詳實的完全紀錄

進入遊戲看到的就是競馬場上塵土飛揚、萬馬奔騰的實況錄影，從開跑到終點，似乎在告訴大家，這才是真正的競馬。聽聞那本厚厚的競馬用語，在這裡有琳瑯滿目的用語，玩家可以查



調教師的資料



騎師的資料

到以前一直搞不清楚的用語解釋，可以稱得上是一本完全競馬用語，納得玩家在此流連一段時間，其次就是所有比賽的真實紀錄，在玩家加入戰火之前，這裡所儲存的紀錄是日本競馬場上的真實紀錄，包括所有調教師以及騎師的獲勝紀錄，詳實地記載了所有的獎金、獲勝次數和入錢、競馬場狀況，提供玩家作選擇，雖然一開始，身為馬主的玩家已有一匹馬和專屬調教師、騎師，但是他們都是名不見經傳的小人物，到底可以信任到什麼程度，實在是有待商榷。

和時間賽跑

和其他競馬遊戲最大的不同點在於，它採用時間制而非回合

制，即使你正在思考或者計算該如何走下一步，右上角的時鐘也決不會慢下腳步來等你，你將會發現每一場比賽的時間都已經在你的行程表上安排妥當，畫面上的出賽時間會不斷地提醒你，也許你什麼也不想做，因為每個地方——東京、札幌等競馬場有著無數的比賽，一兩個禮拜不出現也無所謂，何妨關起門來研究資料，或者蒙上枕頭斷個人頭覺，讓這個星期在刷牙、睡覺間過去，然後你會看見叫你稍待一會兒的訊息，馬場並不會因為你的缺席而停跑，所有的紀錄在這時候也會被整理出來，並記錄起來。

訓練課程

有時候你該到馬廄走走，看看你的愛馬，至少也不會忘了你在做什麼，如果你不急着出場，在這裡多晃晃也不錯，和調教師多聊聊，你可以知道馬兒的近況，要下達什麼樣的命令，是要出賽呢還是改變訓練方式，或者讓調教師發揮他的所長，當然，他

可能比玩家還嫩，也許你可以讓牠在草地上恣意地快跑也不錯，還有，別忘了掌握比賽勝負之輪的靈魂人物——騎師，順道去拜訪

下，如果比賽勝利的話，記得請他去喝杯酒聊聊天，要是比賽結果不甚理想的話，就只好施以地獄特訓了，對於容易躁進的騎師，精神訓練的課程可是不能免俗的哦！



馬的。技



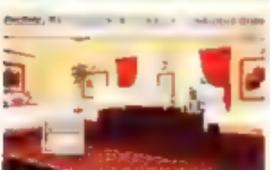
馬主的窩



馬的。技



馬主的窩



馬主的窩

到賽馬場去

如果要出賽你只需要先登錄好出賽日期，接下來好好調整馬匹的狀況，這時候你必須完全信任調教師，因為除此之外別無訊息，當然，你隨時都可以到競馬場上去享受那喧騰的氣氛，帶著你的現鈔，最好先到競馬場旁邊的小街上去逛逛，那兒有各式各樣的人可以提供你競馬情報，有的是根據紀錄來評估，有的則是純粹相馬兒的形格，會不會準呢？至少買了份情報會比較有把握吧，會感覺得痛哭流涕或者捶胸頓足都無所謂，因為沒有電了呀



遊戲進行的舞台



東京競馬場全景

花車表演也不可以輸了錢就拆人家的攤位，正所謂周瑜打黃蓋，一個願打一個願挨。



提供小道消息的商人

比賽開始

看完了上面的介紹是不是覺得很乏味呢？的確，競速遊戲的黨行也是很緩慢的，不怎麼耐聽的背景音樂，再加上節奏不夠緊湊，給人整體的感覺是昏昏沉沉的，在追求實況的同時卻忽略了競馬場上馬匹的真實感，看起來有點不大掉的感覺，筆者會傾向於將它定位在參考用的學術領域，因為這是個正經八百的遊戲，你得一次又一次地嘗試失敗，記取教訓，成功是沒有捷徑的，在這個遊戲中尤其明顯，只有腳踏實地、按部就班地來，相信那閃閃發亮的 GI 獎盃會是每位馬主最大的原動力，雖然很累人，但是汗水播種，收成的勝利果實是最甜美的，不是嗎？



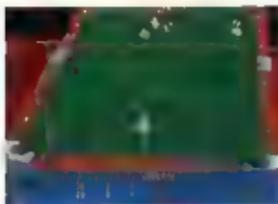


超擬真

撞球

／Pumbaa

聽過「機關槍」Lou Butera此人嗎？倘若你是個撞球迷，而且經常收看球賽轉播的話，應該知道這位先生曾榮獲世界花式撞球錦標賽冠軍。至於機關槍這個綽號，是得自於他那快如閃電的擊球技巧，無論多困難的球，他幾乎不假思索就出桿，最神奇的當然就是在別人看來如此「急驟」的擊球法，竟然絲毫不影響其準確度，只見球兒一個個自願跳回球袋裡多眠去了，真是讓觀者讚嘆，「球是他養的嗎？」



由 Lou Butera 現身說法所錄製的撞球技巧與花式特技影片，聽起來就很迷人吧？這就是

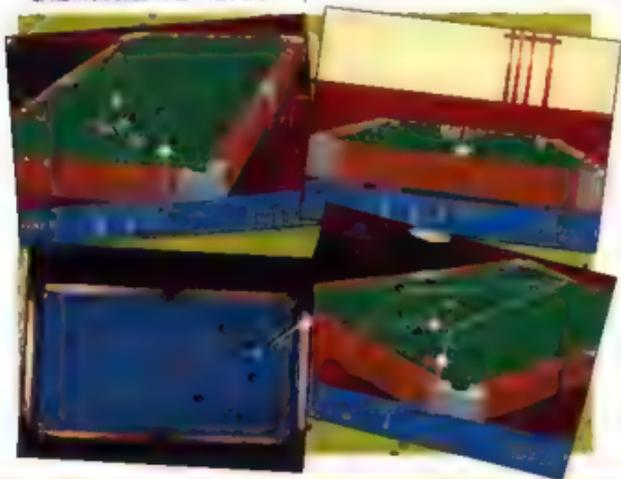
Virtual Pool 這套電腦撞球遊戲最大的噱頭：從最基本的瞄準、力道控制到下塞（台語稱做「插輪」）都在影片的收錄範圍內。至於花式特技方面，更是五花八門，應有盡有，其中更有您甚少見到的「機關槍」獨門絕技。難怪此遊戲在國外的廣告上會一直強調本遊戲有助於增進撞球技巧，還有「不滿意可退費」的服務，這可不是耍噱頭嘛！不過在國內，向無任何電腦遊戲軟體公司曾作過這種保證，所以最好還是把它當做是套純粹的電腦遊戲吧！除了影片外，光碟片中也有許多教學課程，教導玩者如何操作與設定遊戲，這一部份的內容都是錄自遊戲本身的畫面，還有語



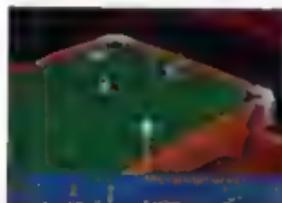
音旁白作為解說。細心的玩者可以dir光碟片的內容，看看整本說明書的pcx檔，不過此舉真是讓人有點匪夷所思——這不是鼓勵盜版嗎？最有趣的，該是光碟片中收錄的「本電」由「撞球歷史」，內容之豐富令人嘖嘖，把撞球的起源和發展用生動的插圖加以解說，頗得「君」



光碟片中當然以影片的資料最大，佔了400MB以上，而撞球遊戲的部份相形之下就少得多，但千萬別以為遊戲的附音就膚淺得多；不要忘了這是個撞球遊戲，不需要甚麼華麗的音效和畫面，也沒有拉長雜雜一大堆頭的球員資料。事實上，Virtual Pool甚至可說是有史以來最逼真的撞球遊戲。記不記得以前大型電玩上的那個撞球遊戲，聽說有人可以用「背公式」的打法一球



球接著打，用五塊錢耗上一整個下午，打到自己手軟投降為止。Apple II和IBM PC上也曾有過不少的撞球遊戲，這些老遊戲在球路的計算和力矩的結果上，還勉強強達到些許的真實度，但都有一個很大的缺點——畫面的解析度太低，幾乎使玩者無法瞄準。試想一下，一個撞球選手連自己的眼睛都沒辦法相信了，要如何打出精采的球賽？所以這個毛病根本就是電腦撞球遊戲的末期癌症，影響了遊戲的娛樂價值。

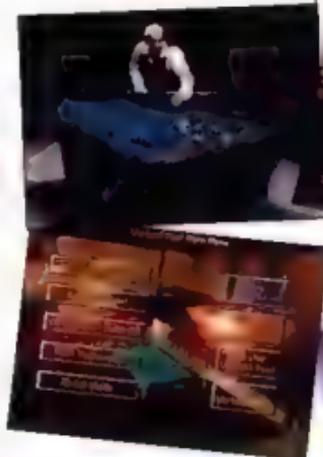


Virtual Pool 在 320 × 200 模式下執行時一樣有這種困擾，但它也支援 VESA 1.2 相容的 640 × 480 模式，再加！畫面放入的細緻瞄準等功能，使得玩者能像真實世界般做精確的瞄準。而電腦撞球讓人最爽快的地方，就在於「瞄哪裡、打哪裡」，只要在螢幕到哪一點，球就往哪一點滾過去（不過別忘了撞輪過的球是會改變球路的）。光碟片中提供的撞球有八號球、九號球、十四分之一球（這也是台灣最流行的撞球遊戲）與樂袋球，所有的球戲都是採用同一型的花式撞球。很可惜的是遊戲並未提供另一種頗受歡迎的可諾克撞球。所有的球戲都根據規則限定了玩法，如果不照規定擊球就算犯規。對於初學者來說，八號球和樂袋球較為少見，難度也較高，建議先由十四分之一球開始學習基本的

技巧，然後向九號球進軍。



Virtual Pool 完全模擬了撞球的擊球步驟，您在擊球前先瞄準，然後決定球的下塞位置，是要控桿、定桿還是推桿，如果要打出高難度的跳球或入曲球，也可以把球桿的尾部抬高，最後根據自己所要的力道將球擊出。在擊球時，玩者不用擔心架桿或雙腳離地的問題，也不用怕發生巧克 (chalk) 沒壞好會「亮ㄟ / 」的情況，只要球黏得好，一定有讓您滿意的結果。最貼心的是，遊戲也為初學者設計了輔助線功能，把桿球和子球未來行走的路徑都畫出來。除了刁球外，所有玩者都可以靠這個功能享受撞球的快感，不過會有點無聊就是了。和電腦選手對打時，輔助線功能會失效，好個電腦！如果您覺得自己一個人和電腦敲桿甚為無聊，本遊戲也支援連線對戰的功能，您可以用數據機、LL 線 (Null Modem cable) 和 IPX 網路和另一位玩者連線。在



雙打時，輔助線也是無法打開的。



Virtual Pool 的缺點，在於遊戲的氣氛不夠熱鬧。雖然球兒相碰的聲音甚為逼真，但是除了背景音樂外就一無所有，感覺起來，好像是在密室裡比賽。如果設計者能加上像「名流真男人 386」的觀衆效果，每進了漂亮的球就來段熱烈無比、振奮人心的歡呼聲，相信會讓玩者更沈迷於其中。遊戲的另一個缺點，就是電腦的對手實在人強，許多連職業選手都不必能解得開的刁球，它都能順利羅平。這也難怪，電腦本來就一定是神準無比的，程式本身也不考慮其它干擾球路的因素。

最近電腦上接連出現了好幾套讓人驚喜的運動遊戲，在效果上都遠邁電視遊樂器。撞球走鬥，請拭目以待吧！Virtual Pool 可說是電腦上有史以來最好的撞球遊戲，無論在真實感和可玩性上都屬一流，就算是電視遊樂器，也很難能表現得更好了！



3D立體地球儀

3D ATLAS ● GLOBE

3D ATLAS，3D 立體地球儀，美國 EA 公司 95 年度力作。是目前市面上唯一真正以 3D 手法表現地球各種不同風貌的產品。包括數千張的高解析間諜衛星照片，數十組旋轉地球動畫。向您介紹全球的政治、經濟、環保、地理等所有現況，及這些狀況形成的背景原因與發展演進過程。

例如，從 3D ATLAS 看我們最關心的一片土地——台灣。除了經緯度及全球性的相對地理位置等一般性的地圖資料外，你還可以查詢台灣現在地理位置的歷史演進過程（3D 表現大陸板塊漂移過程，旁白敘述）。台灣氣候及溫度歷年來的變化，台灣的地形及地殼構造，生態分佈，四周的海洋深度，洋流變化及火山分佈等自然界狀況。在台灣的政經情形方面，如國旗、首都、主要城市、總人口數、主要語言及貨幣、宗教、國民生產毛額（GNP）、林產、魚獲量、各種農產品產值及進出口金額等的數據記錄及逐年成長比率，除此之外，還有台灣的人文歷史檔案（政經大事



記錄），及觀光名勝的介紹。

3D ATLAS 真的台灣資料，可說是非常豐盛並超出一般人的知識範圍其多了。

3D 立體地球儀已經榮獲美國 EMMA（年度最佳資訊及參考類產品）獎，其銷售量亦已超過百萬套。在此鄭重向你介紹這

一本立體有聲的地球百科全書，其主要內容可略分為四大部份，分述如下：

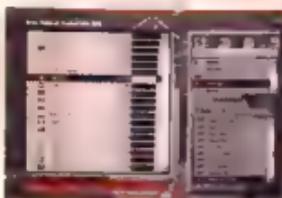


內容有：①全球國家名稱、相對位置、面積、經緯度、地形、氣候變化、生態演進、溫度、海洋、海溝、洋流、地理構造、當地時區等基本資料，並有放大、縮小、白晝與夜晚等功能。

②全球之最。包括最大城、最高山、最長河流、最深海溝、最多人口、最大國家等 TOP 資



料。



內容有：①各國統計資料--人口數、首都、主要城市、宗教、語言、貨幣、該國年度 GNP、農林漁牧礦工業各項產值、各項進出口產品金額及軍事、文化、教育與政府各項費用支出金額。另有各國的歷史小檔案，並以風標明信片的方式介紹該國名勝，以衛星照片的方式介紹各國主要城市。

②全球經濟資訊與比較--共分為農業、人口、能源、運輸...等八大項，每大項內又有近百小項的統計資料，資料跨越的時間約 20 年。每年的各國各項產值及全球總產值，都可以條狀、線型或分佈圖來表示，並最多可六國同“圖”比較，十分清楚仔細。

③更新與補充--大部份的資料皆收集至 1991 年，對全球性的工作而言，也算差強人意了。但是，如果你正好有較新的圖片或數據時，3D ATLAS 也提供了自行補充的功能，使你的 3D ATLAS 更獨特且完整。



這是一個精華的部份，因為 3D ATLAS 以“縮時攝影 (TIMELAPSE)”的動態方式，從億萬年前開始，說明沙漠、岩



石、山、河、森林、陸塊漂移等自然現象的成因與目前分佈狀況。此外，3D ATLAS 也將人類對自然景觀造成重大影響的事件也收入此部份說明，諸如酸雨的故事、核子危機、石油污染、絕種生物及水資源的濫用等事件，都有充滿人道精神的旁白與攝影表現。



是一問答遊戲的單元。問題內容是各國風俗民情、穿神人類追求飛行的記錄短片、依答對的速度及題數，累積飛行里程數，直到完成繞行地球一周為止。在

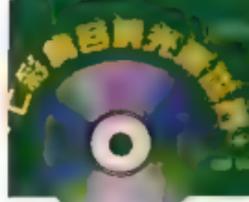
中文 WINDOWS 3.1 的環境下，這部份會出現一、二個亂碼，但無決定性影響。

“3D 立體地球儀”目前有 WINDOWS 及 MAC 版本，顯示是 640 × 480 256 色，需 8MB RAM，到目前為止，我認為 3D ATLAS 的缺點是各國文化、音樂方面的資訊收集較少，另外就是原版產品的共同缺陷--英文障礙。但最令人遺憾的是在國家級的各項統計資料比較中，完全沒有列入台灣的資料，但查國旗介紹中，卻可以看到 Republic Of China 國名及國旗及台灣介紹，由此亦可略窺在一般外國人心中的台灣定位如何了。雖然難免遺憾與感嘆，但仍然向您推薦，3D ATLAS 是一個值得收藏以供隨時查閱的好軟體。有世界觀的玩家們，千萬別錯過。

P.S.：因為目前很少看到這套 EA 的 3D ATLAS，有興趣的玩家恐怕要努力找尋一番才能到手了。

猜猜看各國的風俗民情.....





上海麻將名人賽

／紫陽

西元 1120 年，也就是宋朝年間，規則完備的『麻將』正式和中國各階級人民見面，堂而皇之流行了數百年，成為中國人的國粹。

西元 1920 年，一位美國商人將這個古老的牌戲帶到西方，並加以改良成另一種玩法。由於商人從塵蛇混雜的上海灘見識到這種娛樂的魅力，所以紀念性的稱之為「上海」。



在遊戲中，您可以嗅到一股很濃厚的中國意味，除了由「喜福會」的女埠：Rosahnd Chao 來配音介紹及做導場、提示的工作，還在傳統上海及競賽中安排了中國的亭台樓閣及亭外遶湖的風景，在 SVGA 的畫面下，十分美麗。

由於遊戲在 WINDOWS 中進行，所以可以用滑鼠輕鬆悠遊於「牌」間，下拉式選單提供了許多功能，包括可以翻皮的回手、重新洗牌等一般功能，還有吸住往下抽牌的磁性效果、番檯暗示等偷吃步的功能。



遊戲共有八種，每一種都需要策略性、記憶力及一點運氣，

第一種是「傳統上海」，螢幕上的 144 張牌都當做是仇人臉，除之而後快。消去的方法是找到兩張相應的牌，這兩

張牌必須是「方沒有其它牌壓住」，牌的左邊或右沒有其它牌緊靠著或兩側邊都沒有牌緊靠著才可以，每次兩張，並在相同的牌間尋找最佳的的配對方式，直至所有的牌都被拿完為止。由於重複的牌可能有兩對，也就是四支牌，有的可能被壓在看不到的地方，所以看到可以拿的牌，千萬別高興就把它們消去，小心另外兩支可能很可憐的被壓在下面不能翻身。這樣一來，遊戲就玩完囉！玩者就在拿牌記憶力訓練、消牌先後順序及眼力訓練中和 144 張牌奮鬥。第二種是「萬里長城」，您必須在滿滿的牌型及眼花撩亂中進行遊戲，拿牌的規則和傳統上海一樣，可是當您消去了下方的牌，上面的牌就會稀里嘩啦的掉下來，明明可以拿的牌變成不能拿，也極有可能掉成完全沒有牌可以消去的情況。第三種是「北京麻將」，結合了上述兩種遊戲之特點，北京麻將加入了可以整個直排或橫排或單獨移動牌的功能，如此一來，夾在中間的牌，也有可能被消去，成為漏網，然後增加拿牌的機會，遊戲是以得分來計算，利用移動牌來消去一組牌，就可因您的智慧得到高分。第四種是最緊張的戰鬥上海麻將，一開始只有 72 張牌，另外 72 張掌握在其許無比的電腦手中，遊戲開始後，每



兩數秒鐘就*

不按牌理出牌”的增加牌數，目的是在刺激您看牌找牌的思考時間加快，只要這一秒鐘您有了消牌的決心，下一秒鐘另一支牌會令您更傷腦筋，等到電腦下完他的牌，您還是輸生輸的找牌，就再次完蛋囉！第五種是長時間的競賽挑戰，以上所述的玩法將在競賽中的 12 關中輪番出現，這種玩法的限制最多，以關關計分方式進行，好像那種長達數小時的耐力智力的考驗。第六種是暗牌模式，顯名思義就是看不見所有的牌，您必須在翻開的瞬間記憶牌的樣子，找到另一支相同的牌，難度非常的高。

這個遊戲在國內和國外都受到玩者的喜愛，外國人是好奇，而中國人是為它的變化多端及強大的時間消磨性所惑，覺得最近腦袋有點癡呆的、不夠靈活的人，可以用「海來重振雄風」！



創影有喜 開張大吉

讓您心悻的實惠 讓您心動的資訊 讓您心跳的價格

中台灣最专业的**多媒體書苑**開張了！

琳琅滿目餐：國內外多媒體工具書籍 國內外多媒體雜誌

聲光特餐：精緻多媒體套裝光碟

華陀特餐：資深多媒體工程醫師、設計醫師專治多媒體疑難雜症

折扣特餐：九折？八折？七折？

即日起歡迎人客蒞來捧場，詳情請洽溫掌櫃

用餐時間：星期一～星期五，09:00～18:00

星期六，09:00～12:00

創影電腦繪圖公司簡介

百萬級高科技多媒體整合設備 功能強大的多媒體製作軟體

本公司從事電腦語音多媒體查詢系統製作、多媒體節目製作、多媒體設備規劃，並舉辦多媒體產品研討會，設有多媒體學苑、多媒體研究室、電子排版、電子攝影棚等多媒體整合設備。

經歷：

- 阿里山森林遊樂區電腦查詢系統
- 台中科學博物館芸芸眾生、台灣生態館節目製作
- 臺灣省政資料館省政建設查詢系統
- 大雪山森林遊樂區電腦查詢系統
- 新竹市政府區公所多媒體指引系統
- 介壽二廠能量簡介多媒體查詢系統

全面通緝二十一世紀新新新人類

創影電腦帶您穿越多媒體超時空幻境

通緝新人類數名

1. 多媒體藝術家：擅長 Photoshop、3D Studio、Animator Pro 等影像繪圖軟體。
2. 多媒體整合工程師：熟悉 Windows 作業環境，擅長 Visual Basic、媒體大師、Director、Authorware 等多媒體整合軟體。
3. 多媒體講師：熟悉上述軟體，願受薪火傳承之神聖使命，可專任、可兼職。

有以上特技之新人類，請備個人機密檔案，親洽創影多媒體總部。



創影電腦繪圖股份有限公司

總部位址：台中市五權西路 97 號 4F-1 至尊寶座大樓

超時空熱線：04-3769100 傳真熱線：04-3769101

WIN 使用者**福氣**啦

可提供五萬個中國字，
解決您漏字補強的痛苦！

還有遊戲精選、美耐卡通漫畫包從不來電、米米、米米、米米

請問你叫什

光碟姓名學 首度亮相 電腦新話題 搶先收藏

一片黑漆漆之中，只能見到幾點星光，像一雙雙的眼睛，正從黑暗中，射出光芒。石壁如火，燃燒着，發出陣陣的熱氣。二空火和神鬼了甲古，由城邊辦公室，新橋辦公室內，忽然傳來一陣陣的響聲。在響聲中，不一會兒，天也黑了，響聲也停了。這時，響聲又響了，響聲也停了。這時，響聲又響了，響聲也停了。

超強 3D 動畫 扣人心弦音樂

台、國、粵、粵 4 種語言 簡繁兩種字體

好小子姓乾名坤

定價 980 元 特價可買枕席工舖名作

★ 全國第一片光碟姓名學

★ 全國第一片使用五書多端中國

本廠精配，保證物超所值。

慶名字

好小子姓乾名坤 大用途

1. 正在就緒的人名學專家
2. 專家研究、研究、研究、研究、研究、研究
3. 專研姓名未來、過去、現在、未來
4. 新生實業界第一套姓名學
5. 純科學研究中西文字姓名學
6. 香港上海、廣東、下屬的實業
7. 各行各業實效到客乃有具體的結果
8. 貴公司隨時隨地對電腦有具體



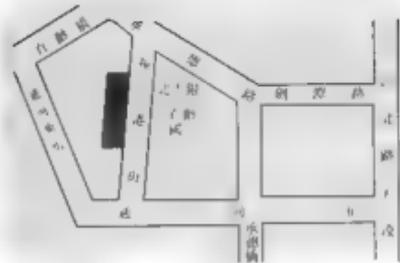
好小子姓乾名坤有限公司

地址：台中市西區太原路一段 58 號

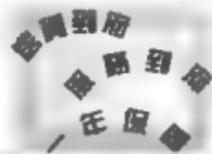
TEL (04)3267566 FAX:(04)3261753

戶名：鄭海泉 郵政劃撥帳號：21968957

台北北區最大電腦量販超市——昶元電腦



- * 全國首創先上 **免費** 電腦課再決定是否購買電腦!!
- * 讓您買到安心用的貼心!! ♡♡♡
- * 各型電腦 (宏碁、聯強、大眾……等) 經銷特價量販供應!!



486D x 2 - 66 NT \$ 2X,XXX 元
 Pentium 90 NT \$ 4X,XXX 元

購買電腦 送 10 項贈品
 電腦課程 **6** 小時

☎ 數量有限……歡迎來電詢價!!

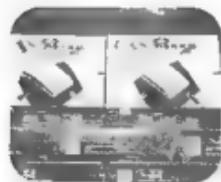
- * **昶元** 為使愛好電玩的朋友，不再因玩電玩有“記憶體”或“當機”危機特別免費開辦“電玩修改記憶體秘笈”課程。

限 **20** 位 (歡迎來電報名)

日期	時 間
9/2	晚上 7:00 ~ 9:30
9/9	晚上 7:00 ~ 9:30

另“每月本公司皆有各種免費課程，名額有限歡迎來電報名”

台北北區最大電腦量販超市——昶元電腦



天貂滑鼠
特價：530 元



各型插排
特價：199 元起



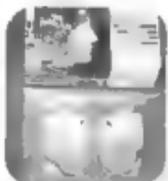
5 1/4 鐵佛羅磁片
NT \$ 180 元



JS 防磁喇叭
特價：350 元起



原價 10900
特價 9XXX 元
限 3 台



16 位元動警卡 + 喇叭
特價：2200 元
(限 10 位)



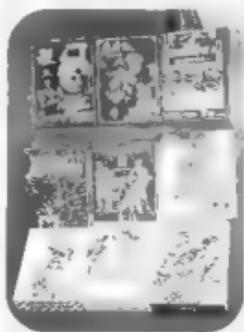
數千種光碟
特價供應
(另有出租類光碟)



電腦週邊零件
特價供應



各種廠牌
印表機色帶
特價供應



為慶祝本公司台北東區門市開幕，
至 9 月底止遊戲、書籍一律 **8** 折起，
凡消費超過 100 元另有摸彩（統統有獎）
獎品有（收音機·T 恤·光碟軟體·清潔
片·手錶·鼠墊……等）。



昶元電腦量販超市

地址：台北市士林區福港街 238 號 1 F
TEL：8825275



淺談個人電腦的安全問題(下)

➤ Gordon.P

再進一步的「安全」問題是如何確保硬碟中的資料不至被竊取，NORTON 的！具備也針對這個問題提供了以下三支程式來解決這個問題：

① DISKMON EXE：本程式提供了三個小功能來幫助我們保護磁碟以避免意外或人為的傷害：① Disk Protect：你可以選擇是要保護磁碟系統區域、檔案或是整個硬碟，若沒有經過你的許可，這些被保護的區域將無法寫入任何資料。

② Disk Light：啓動此功能會在螢幕的右

方顯示正在進行存取動作的磁碟機代號（只限本文模式）。如果你的電腦是在電腦桌下或是磁碟機指示燈壞掉，那麼這個功能可幫你解決存取資料時需不斷低頭注視磁碟指示燈的麻煩。

③ Disk Park：本功能可以幫你在電腦電器關閉前將硬碟的讀寫頭移到安全區，避免關機時磁頭下降打壞磁碟表面。不過現在的硬碟都已具備自動 park 的功能，使用者不必擔心這個問題。

其命令列使用語法如下：

```

Disk Monitor, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Protect disks from accidental or malicious damage
DISKMON /PROTECT+|- [/SK PHIGH]
DISKMON /LIGHT+|- [/SKIPHIGH]
DISKMON /STATUS
DISKMON /UNINSTALL
DISKMON /PARK
/PROTECT+|- Enable or disable Disk Protect.
            開啓 (+) 或關閉 (-) 磁碟保護功能
/LIGHT+|- Enable or disable Disk Light
            開啓 (+) 或關閉 (-) 磁碟讀寫指示燈 (在螢幕右上方)
/SKIPHIGH Do not load into High memory.
            程式載入時不使用 UMB。
/STATUS Display Disk Monitor Status.
            顯示 diskmon 目前的狀態。
/UNINSTALL Uninstall Disk Monitor,
            忘記記憶體中移除 DISKMON.EXE。

```

② DISKREET EXE：這個程式可拿來保護一些機密性的檔案，使別人在沒有得到你的許可下，無法存取這些事先上鎖的檔案。本程式可讓你將指定的檔案加密，並且要在輸入的密碼正確後才能將這些檔案解密。這對資料庫或本文檔的保護將非常有利用。要使用這個功能必需先在 CONFIG SYS 中掛上下列指令。

DEVICEHIGH=DISKREET SYS

然後在提示符號下可隨時透過 DISKREET EXE 來對檔案做加密或解密，其使用語法如下：

```

Diskreet, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Manage encrypted logical disks (NDisks) and encrypt/decrypt files
DISKREET DISKREET /ON DISKREET /HIDE:drive
DISKREET /CLOSE DISKREET /OFF DISKREET /SHOW:drive
DISKREET /D:filespec /P:password
DISKREET /E:filespec /P:password /T:target
DISKREET /STATUS
/ON Enable driver (開啓指定邏輯磁碟，儲存加密檔案用)
/OFF Disable driver (關閉指定邏輯磁碟，儲存加密檔案用)
/CLOSE Close all NDisks (關閉所有邏輯磁碟，由 NDisk 所產生)
/SHOW Unhide an NDisk drive Drive on which to
            不隱藏由 NDisk 所產生的 show or hide NDisks
            邏輯磁碟。 指定要隱藏或不隱藏
            的邏輯磁碟代號
/HIDE Hide an NDisk
            隱藏由 NDisk 所產生的邏輯磁碟。

```



/E	Encrypt files 為指定的檔案加密。	filespec	Name of file to be encrypted or decrypted
/D	Decrypt a file 為指定的檔案解密。		
/P	Specify a password 加密或解密時直接指定密碼，每次要存取該檔案時會請求輸入密碼。	password	Password to use
/T	Specify encrypted file 指定加密後的檔案名稱。	target	Name of encrypted file

此類對檔案加密或解密及如何產生邏輯磁碟的操作有點複雜，我們留待下回專章介紹。

(3) WIPEINFO EXE：這個程式可以將已經被刪除的資料，徹底從自磁碟上清除，使別人無法再利用軟體或硬體技術將這些資料復原。這個程式可讓你確保一些技術性的資料在轉存到另一塊硬碟時，不至被有心人竊取。因為在 DOS 下刪除一個檔案時，並沒有真正地自磁碟上清除。DOS 只是在目錄區與 CLUSTER 上做一個標記，表示再有任何寫入動作時，通知 DOS 這些「被刪除掉檔案」的空間可以拿來重新配置使用。而實際的資料內容卻仍然儲存在磁碟上，此時若不使用本程式將其清除，則該檔案就可以輕易的被竊取，經常處理一些機密性資料的使用者，得特別留意這個問題。其命令列的使用語法如下：

```

Wipeinfo, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Completely destroy confidential data in files or on disks.
WIPEINFO [drive:] [/E] [/GOV:n] [/R:n] [/V:n] [/BATCH]
WIPEINFO [pathname] [/N] [/K] [/S] [/GOV:n] [/R:n] [/V n] [/BATCH]
drive      Drive letter of drive to wipe.
           要清除的指定磁碟代號。
/E        Wipe all Erased and unused data space only.
           只清除被刪除區及未被使用的資料區。
pathname  Name of file to wipe.
           指定要被清除的檔案名稱。
/N        Non-wiping mode (delete files, but don't wipe).
           只刪除檔案，但不清除該資料區。
/K        Wipe the slack space of a file.
           只清除儲存在 slack space 中的檔案。
/S        Wipe or delete files in subdirectories also.
           清除或刪除包含子目錄中的所有檔案。
/GOV:n    Wipe according to U.S. Government rules
           (repeat pattern n times, default is 3).
           按照美國政府的標準規定來清除磁碟
           預設是重複清除三次。
/R:n      Repeat wiping n times (default is 1).
           重複清除指定的次數。
/V:n      Value to overwrite wipe area (default is 0).
           指定清除時要覆蓋到該區的資料值，預設值是 0。
/BATCH    Execute command without prompt (for Batch files)
           執行此命令時不顯示任何提示，在此次檔中執行。

```

以上所介紹的各種安全保護措施仍然有一個很大的漏洞，因為這些程式不是掛在系統配置檔 CONFIG.SYS，就是掛在自動執行檔 AUTOEXEC.BAT。有心者只要中斷這兩支程式的執行或直接用 A 磁碟開機就可直闖空門了，如此看來我們以上所介紹的各種預防手段不是白搭了嗎？面對這種問題一般的解決方法有：

1. 將軟碟機拆掉。
2. 安裝防拷卡。
3. 電腦不用時將鍵盤蓋拆下藏好。
4. 電腦全部改安裝抽取式硬碟，不用時將硬碟

收藏好。

以上的方法雖然有助於問題的解決，但不是要增加額外的經費負擔，就是實行起來非常麻煩，無法長久為之。其實現在的主機板其 BIOS 中都附有設定密碼的功能，我們只要將其參數設成 always 即可，以後不管你是要更改 cmos 參數或是正常開機，系統都會先要求你輸入正確的密碼才能順利的進入整個系統。而 BIOS 的程式是無法中段的，除非你將 cmos 放電。看來個人電腦要找到一個絕對安全的保護方法倒還有點困難，不管如何，有措施總比完全不管來的安心點，你說是嗎？



終極遊戲剋星卡

作者 賴福鑫

國產的遊戲修改工具軟體如：
遊戲剋星四代 (GB4)、
駭入專家 4.0 (FPE)、羅中的

Game Wizard，想必人家是耳熟能詳，而且不少人有一套，以便能在遊戲中過關斬將、降妖除魔。今天要為大家報導的是一塊來自美國的「終極遊戲剋星卡」--Action Replay PC，這是一塊功能超越 GB4，可與 FPE、GW 分庭抗禮，集羅雷加爾提卡、掃毒卡、遊戲修改卡……等數大功能於一身的超級遊戲剋星卡，如果您是組合語言的高手，它更是一块強悍如 Soft-ICE 的軟體除錯卡。

Action Replay PC 是我無意間在一本國外雜誌的廣告中看到，對我這骨灰級的玩家而言，簡直是如獲至寶，經過測試後覺得功能頗佳，故撰此文向人家介紹，我們現就來看看其各項功能與特色：

安裝簡易

整套 Action Replay PC PRO V2.3 (以下簡稱 ARP) 包括一片介面卡、一個有線遙控器、本原文使用手冊以及一片 3.5 英寸的磁片 (如圖)。安裝方式很簡單，只須打開電腦外殼，將介面卡插入擴充槽中即可，在一般狀況下，不用做任何調整。既使跟其它卡相衝，在安裝軟體時系統亦會自動偵測，並顯示建議鎖。只要照著建議鎖調整即可，安裝尚稱簡便。

常駐小

ARP 須搭配一個常駐程式使用。由於整個 arp 是使用硬體架構，卡上有 1MB 的記憶體，大部份的功能都已燒在卡上的 ROM 中，因此這個常駐程式很小，只佔 3K 的記憶體，沒有其它遊戲修改軟體大佔記憶體的缺點。

雙螢幕監看功能

可同時接上單 / 彩色兩台螢幕進行監看。ARP 畫面與遊戲畫面會分別顯示在單 / 彩色螢幕上，不必在兩個畫面間切來切去，相當方便。

攔截能力強

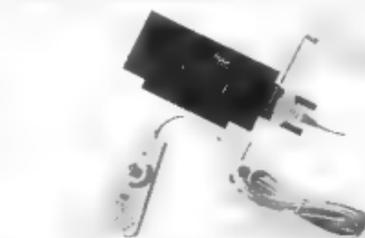
ARP 的啓動熱鍵 (Hot Key) 是用硬體 (有線遙控的按鈕) 來取代鍵盤，不會受任何軟任何軟體 (如：EMM386) 的干擾，只要按鈕一按，所有執行中的程式立即凍結，進入 ARP 的工作畫面。所以其攔截能力特別強悍，會將鍵盤鎖住的遊戲，對 ARP 來說根本無效。

高低階數值分析

ARP 可透過其記憶體監看功能進行高階分析 (High level) 和低階分析 (Low level)，並加以鎖定。這幾乎是所有遊戲修改工具之必備功能，想必來玩家們都很熟悉，不用我在此班門弄斧了。

狀態變化鎖定功能

這是 ARP 獨一無二的特異功能，專門用來對付既無數值可做高階分析也無大小可做低階比較的狀態變化。例如：您在地下城發現了一把 +5 的魔法寶劍 (此時的狀態為“有”)，撿起來之後寶劍就消失了 (此時的狀態為“無”)。而 ARP 的狀態變化鎖定功能，就能找出如此細微之記憶體變化，進而將其位址加以鎖定為恆“有” (或恆“無”)。這樣一來，您就有撿不完的魔法寶劍了！怎麼樣，這個特異功能不絕吧？善用這個功能你很快就能組成一支超級的無敵隊伍了！



無敵碼產生器



ARP 靠著本身的強力搜尋功能，能夠在遊戲的凍結狀態中找出控制生命點數、彈藥、物品數量……的確位置（事實上，只要遊戲中能計數的東西都找得出來）。找到之後，arp 內建的「無敵產生器」能夠自行演算產生出一組這個遊戲的「無敵碼」（與電視遊樂器的金手指密碼有點類似）。這組無敵碼是具有通用性的，只要任何有插 arp 的機器上，就能使用這組無敵碼。如果以後 arp 之類的剽竊只能在國內普及，可能功略本、秘技和其它修改軟體會從此消失，而被雜誌上公佈的無敵碼所取代，你再也不用靠 GB FPE GW 辛辛苦苦的去找地址了。底下就公開幾組遊戲的無敵碼給玩家，若你手上也有 ARP，只要照著輸入就可以啦！

遊戲名稱 無敵碼

銀河飛鷹代 : FRONTIER182F03FF
 西洋封神榜 : GAME10280218
 黑龍王座 : LANDS3DA50EFF



超強的存檔功能

ARP 能在遊戲進行中的任何時候，凍結整個程式，然後將「所有」記憶體的內容存檔，包括主記憶體，還有 ems、xms 中的所有內容通通存下來，當你重新載入遊戲時，它會從你上次存檔的地方開始執行。舉例來說：在力拼人魔王之前，或在同完密碼之後存檔都是個不錯的點子。這個功能用在對行進保護模式的遊戲（如 Doom、真人快打）或是必須吃掉原人記憶體的遊戲（如：偷人屠龍記）特別有用。你可以使用這個功能多存檔幾次，再進行存檔與存檔間之檔案比對（Compare），就很容易找出你想要的資料位址，如氣功、生命點數……等等。



抓圖功能

ARP 內建了一個抓圖功能，只要按下凍結鈕，就能使用指令抓取螢幕上任何圖形，進保護模式的與照抓不誤，抓完後存成一個 PCX 檔。這種 PCX 格式檔幾乎是所有的繪圖軟體都能讀取的。



減速功能

這個功能可以將遊戲的速度調慢。ARP 的有線遙控器上還有一個黑色減速開關，打開這個開關，就可將電腦減速，範圍從 1% ~ 99%。如果你減速 83%，那就表示你電腦的速度變成只有原來的 17% 了！



掃毒功能

ARP 內建了基本的掃毒功能，可以對傳統記憶體、高層記憶體、上層記憶體進行掃描。若發現病毒，會立即警告使用者。



DOS 指令功能

在遊戲凍結狀態下，ARP 可以使用 DIR、FORMAT 等 DOS 指令。如果您遊戲玩到一半，才發現缺少存檔用的磁片，您可以直接啓動 arp 來 FORMAT 磁片，結束後再回到遊戲中繼續玩下去。不用結束遊戲回到 DOS 再回來！



超強的除錯功能

設起 ARP 的這個 Debug 功能，真是太棒了！它能顯示所有 CPU 暫存器的值；也能顯示整個凍結狀態下的所有記憶體內容；能以 16 位元的反組譯方式觀看整個程式，並且可以 Edit、Dump 記憶體內容；還可以進行 BYTE 鎖定義，監看記憶體中的任一位元組，也可以鎖定及監看任何中斷向量的動作（類似 Soft-ICE 的 BPINT）；並具有能將螢幕上所有記憶體內容由內存機輸出的特殊功能。這些功能都是幫您分析遊戲資料的好幫手，不過要用到這些高級功能，您必須有一點基本的組合語言底子才行。



總評

舉例來說：ARP 是個非常不錯的遊戲修改工具，我還沒有遇到它調不下来的遊戲，也沒碰過它抓不下来的圖。若說 ARP 真有什麼缺點的話，就是它價格較高，不是每個玩家都玩得起的。



遊戲解剖室

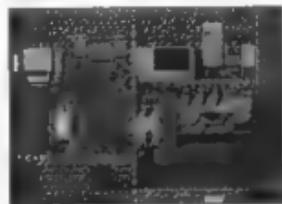
淺談彩色螢幕規劃

想要順利地完成一個遊戲，除了良好的程式外，優良的美術亦是重要的一環；而美術中有一項重要卻有難以掌握的，便是色盤的規劃。色盤規劃最特別的地方，是程式和美術要緊密合作，雙方若失去彼此之間的協調，便會嚴重影響遊戲畫面的效果。本文將以 256 色的色盤規劃為主，因為 256 色是目前的主流，就算是 16 色的功力已經爐火純青的日本，亦慢慢地把 PC 9801 的遊戲往 256 色發展；而國內亦有向 640 × 480 256 色發展的走向，故本文亦以此為重點。在設計一個遊戲的時候，劇本的時空背景對色盤的規劃有極大的影響，因為你不可能在一個金剛的太空船內，使用山水的色彩，如果硬要這麼做的话，你將會得到一張不中不西，甚至不倫不類的畫面。另一個對色盤影響的，便是美術風格，寫實型的色彩和卡通型的色彩便有很大的差別。最後一個部份便是程式的規劃與功力。程式師關係到遊戲能否順暢，若程式師無法處理多重色盤，那美術部份也只好設法配合了。

先從程式師部份談起。實際的情況下，通常程式師不會參與色彩的調色，但對要如何排列色彩，大都有定的格式。最原始的色盤規劃很簡單，限制遊戲從頭到尾都只用一個色盤，而把 0 號色保留不用，作為透明色處理。為甚麼要用 0 號色？因為 0 在電腦中有特殊意義，C 和組合語言處理檢查是否為 0 較其他值快，故為了速度加快，都會把 0 號色設為透明。在某些遊戲中還會用到循環色，要留下一部份色盤不能隨便使用。一般會用色彩循環的有水面的光影，火焰的抖動，魔法物品的光環等。對上述這方式處理最具代表性的，可說是「創世紀六代」。「創世紀六代」中把前段大部份的色盤規劃為常用色，並且不能改變；最後約 32 個色碼則用作色彩循環之用。這種方法可以使程式容易撰寫，缺點是所有要用的顏色都要擠有限的空間中，於是每一個色系的明暗相對變小。不過在「創世紀」系列中這方式卻是必需的，因為創世紀的地圖是一整張，亦沒有所謂戰鬥畫面，所以不能在中途改變色盤。不過在 SVGA 640 × 480 256 色的

模式中，卻有一招可以解決明暗度不足的問題——利用網點。試想，日本人用網點可到達匹敵國內 256 色的地步，如果 256 色配合網點，在明暗度及色彩的變化是非常驚人的。可惜的是國內常用的繪圖工具 DP II 對網點的處理能力較弱，因為美國人繪圖不太喜歡用網點，他們寧可用全彩繪圖再轉到 256 色上，而日本的繪圖軟體則在網點功能上特別加強。不要懷疑為何國內 16 色技術在填色上總是不如日本，實際上是工具的差異所致。

既然固定一個色盤會有色彩不夠或明暗度不足的問題，那地圖切換的 RPG，或是會切換戰鬥畫面的 SLG，就較適合用多重色盤的方式處理，其中又以「妖魔道」使用得較出色；「妖魔道」把色盤分為兩部份，一部份為固定色，一部份為可變色，固



色盤分段規劃的妖魔道

定的部份都使用固定色。所謂固定部份為地圖人物訊息物品欄、對話盒等等，而可變的部份為地圖上的地表和物件。「妖魔道」還有一個特別的地方，就是可以變化色盤，來改變地面物體的感覺。像海底世界便是用原來的地圖再轉換成各種不同明暗度的藍色而得來的。這種方法可大顯縮減了畫同類物件的時間，但卻降低了物件的細緻感覺。這方法也可以用在射擊遊戲中，只要把玩者機體所用的顏色作保留，便可以創造出色彩千變萬化的畫面。

接下來要談美術層面的色盤規劃。在遊戲的畫風方面，大致上可分為卡通色、寫實色、油畫風格、特殊畫風以及一種近兩年



以真人拍攝的真人快打 2

才有的「畫風」—真實的影片。影片在美術上是一種特例，因為影片並不是靜態的，而影片中每一格都有可能色調不一樣，所以根本不太可能用人手來處理，像銀河飛將 II 代中的影片部分，便是經過 SGI 工作站處理，把精彩的影片變成 256 的畫面，而一般要用實景或真人影像合成的畫面，亦須要用類似的工具作色盤校正。

油畫風格在冒險遊戲中較常見，尤其是在「國王密使系列」中，不過最近「國王密使七代」也改用卡通色了。油畫風格的色



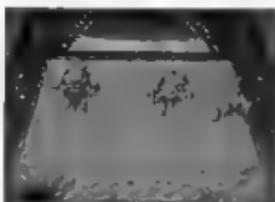
偏向油畫風格的國王密使系列

彩一般都被為低調，而在色盤處理上自然偏向暗色調，比方說 16 階段的綠色，可能三分之一為亮色調，三分之二則為暗色調的綠色。所謂亮色調即是三原色中白色中間點為準，所有亮度較高都為之亮色調，亮度較中間值低均為暗色調。用一般 RGB 概念無法說清楚，各位可參考一些如 PHOTOSHOP、PAINTER 等軟體的書籍，裡面有更詳細的說明。不過就算你調出了這種色盤，也不代表你能畫出油畫的感覺出來，因為在 DP II 中要畫出像油畫的感覺，得要配合特殊的

技巧。幸好 PAINIER 這繪圖軟體問世後，配合日本 WACOM 所推出的「感壓式數位板」，便可以輕易模擬出油畫、鉛筆畫、炭筆、蠟筆（可以畫蠟筆小新了）等各種筆觸的風格，只要再用 PHOTOSHOP，便可以用色盤校正轉回程式規劃 256 色的色盤。

至於真實風格，即是說要把物件表面材質畫出來，這與造型基本上是沒有關係的。除「玄冥部隊」中的角色造型偏向卡通，但在用色上卻非常地寫實。一般來說，美國較喜歡寫實色彩的遊戲。如何才能調配出較寫實的色彩呢？我們觀察自然界的色彩，

物體接觸光源後會產生明到暗的變化，要接近真實的世界，便需要較長的漸層來產生較柔和的效果。相對來說，寫實色可能



用色寫實的玄冥部隊

會導致色彩不夠的問題，因此有些美術人員可能會用到網點來解決。舉個最簡單的例子：當把兩個亮度不一樣的綠色利用網點把它們弄在一起，你會發覺會得到組亮度在二者之間的綠色。如果把藍跟紅套在一起可得到紫色，而不同比例的色彩組合亦可得到不同亮度的新色彩。不過要注意，在 320 x 200 中，網點很容易產生鋸齒狀的邊緣，一定要小心；若美工功力不足的話，反而會畫出一些奇怪的畫面，但在 640 x 480 的模式中便不會出現這問題。

至於所謂卡通色，便是以色彩為主，不講求真實質感的調色法，而且這些色彩都以亮色調為主。最典型的便是「太空英豪」、「龍穴歷險記」、「國王密使

七」等等。在這類型的遊戲中，



色彩鮮明的阿拉丁

便不大需要使用色彩漸層的技巧，但色彩一定要豐富。另外還有一些特殊用法，例如大字的「軒轅劍」便是用一種介乎真實與卡通之間的調色，在加一些中國色彩的水墨色用法，變成一種獨特風格。

最後我們分析一下各色系的使用方式，讓大家在配色上作為參考。

●黑、白、灰—基本色調，所有 256 色的遊戲一定有這一色系的漸層，除了用作黑白色的配色外，亦有加強或減弱色彩的作用，是絕不可缺的色系。

●紅、黃、橙—也是基本色系，在光學上紅、綠、藍是不能其他顏色組合出來的三原色。這色系除了是基本色外，亦是能組成火焰形態的色系，故亦是不可缺的顏色。

●藍—藍色亦是三原色之一，另外天空與海水亦是由藍色來組成的。

●綠—三原色之一，主要用在植物方面，如樹葉和草地之類的，有時要加一點黃色，以製造枯草的感覺。

●棕—樹木系的色彩，大部份木質的東西都要靠它來完成。

●金屬色系—這沒有閃爍的色彩，但漸層一定要長，亮色要較多，而且在繪畫的時候，光點一定要穿得好，否則金屬色反而會產生像塑膠般的感覺。

以上便是色盤規劃的基本分析，實際上色盤的運用變化無窮，不能用小小篇幅便涵蓋全部，希望有機會再和大家研究。



邁向心 GAME之路

如何選擇 一套優良的開發語言

■ Proman

選擇開發語言時應有的觀念

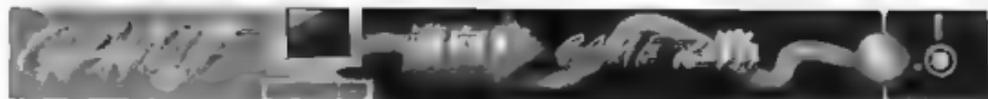
在整個電腦科技的發展歷史中，電腦程式語言在軟體技術的進步過程之中，其所扮演角色的重要性，絕對是個相當重要的一個環節，因此各式各樣電腦程式語言的快速發展，成爲了在電腦科技領域之中，一個獨樹一格的特殊專門學問。自從第一套方便人類寫作程式的電腦程式語言問世以來，隨著軟體技術的日新月異，在電腦程式語言的種類上，便以著極爲驚人的速度，不斷持續的快速增加，而發展直到今日，我想在電腦程式語言的種類上，或許已經不下於千種了。

正由於電腦程式語言的種類衆多，因此當您在想要開始著手撰寫一套遊戲程式之前，恐怕有一件相當重要的抉擇，是您所必須先費心去思考的，那便是您必須要去決定要使用那一種電腦語言，來做您在發展該套遊戲程式時，所使用的程式開發工具；而這個抉擇的正確性與否，勢必影響該套遊戲程式往後開發過程中的順利與否。因此若將選擇開發語言的種類，視爲撰寫遊戲程式的第一步，那在您跨出這關鍵性的第一步時，又怎能不特別小心呢？

在任何一個遊戲程式的發展過程之中，若所使用的電腦程式語言是相當適合該套遊戲程式之發展需求，就可以達到事半功倍之效，順利地完成該套遊戲程式；反之若在選擇過程之中，做出了不太正確的决定，而使用了一套完全不適合其發展需求的電腦程式語言，或許你在遊戲程式設計工作的初期，並不會受到很大的阻力，但是在往後的發展過程中，所可能遇到的挫折，卻是我們所無法估計的，最後更可能導致到整個計畫的延遲，甚至嚴重到整

個計畫無法完成的結局。相信這是每一個人所不願見到的情形。因此筆者續建議各位讀者，若您有心想要往遊戲設計界發展，並欲設計出一套優秀的電腦遊戲，則當您要選擇所使用的電腦程式語言前，千萬別過於堅持自己的意見，犯下了大部份程式師所易犯的一個錯誤——總是認爲自己已經學會的電腦程式語言是最好的，而捨棄了一個可以更好更快，更加適合發展遊戲的電腦程式語言。而在不經過慎重的思索之下，便貿然使用了一套不適合用來撰寫遊戲程式的電腦語言來設計它。就過去的經驗來說，與其冒險去設計一套遊戲程式，還得冒著失敗的風險之情況下，還不如乾脆花一段時間，去學習一套更加適合發展遊戲程式的電腦程式語言。這樣一來，要比起因選擇錯誤，而導致日後所花費在收拾殘局的時間上，來得更加地划算。

至於要如何選擇一套適合開發遊戲程式的電腦語言呢？不妨採取多聽聽一些有豐富程式設計經驗的人之意見，並且廣泛地收集有關電腦程式語言的各種相關資料與訊息，以了解每一種電腦程式語言的特性，及它們本身所擁有的能力與執行速度，是否能符合在設計遊戲程式時的各式工作需求；最後再多方面查詢有那些軟體設計廠商提供此類電腦程式語言的發展系統，並評析一下各個發展系統所提供的輔助開發工具是否夠完善（例如是否有良好的整合發展環境、編譯後的程式碼是否夠精簡、連結器（Linker）的功能是否夠強大、除錯程式（Debugger）是否能滿足應用時的需求，以及是否有提供組合語言的組譯器（Assembler）、）週邊支援該開發系統的產品種類是否夠多（例如程式範



(Library)、輔助工具、DOS Extender 等相關產品)。在綜合了所有先天與後天的各項客觀評估條件後，再選擇其中最有潛力，且最符合撰寫遊戲程式時各項需求的電腦程式語言，來做為您發展遊戲程式的開發工具。縱使您所評估認為最佳的那一套電腦語言與其發展系統，在目前而言並不太熟悉，或者根本就不會使用它，您也應該要有計畫的去多充實這一方面。畢竟若您將來真的想要往電腦軟

體界發展，不管是否在設計遊戲程式這一方面，都不妨將您的眼光放遠一點，多學會一種程式語言，在對您將來的發展過程中，是絕對是有所助益的，因為它不但可以使您增加在程式設計上的能力層次，更可以使您在日後解決程式設計的難題時，能夠多出一條有效的解決之道。試問如此利多弊少的明智之舉，比起人過於堅持已見而還鉛電腦腦了太久，您的選擇又是如何呢？

業界中所慣用的開發語言

雖然我們從上文中所述，已經有了選擇適合的程式語言之基本觀念，但對於剛進入程式設計領域不久的新手們，可能在一時之間還是有不知如何著手之慮，因此筆者在此特地提供出目前在遊戲業界之中，所常被廣泛使用的電腦程式語言之意見，以期能對新興的程式師們，能夠有所助益。

在早些年前，由於當時的 IBM PC 在於程式的執行速度，及可供自由使用的記憶體空間都有著相當人的限制，因此為了要克服這種因硬體限制所產生的諸多困難，大部份的遊戲設計廠商們，遂以電腦系統最低階的組合語言來從事遊戲程式設計，以維持該公司所推出遊戲產品的水準。雖然組合語言在執行速度與程式碼的精簡程度上的確有著極優秀的表現，但卻由於組合語言是屬於最低階的程式語言，因此缺乏著大部份高階語言所擁有的大程式編碼能力，及易於撰寫等特性，讓遊戲程式的設計難度陡增不少。

隨著時光的匆匆流逝，電腦科技的突飛猛進，早期那些因硬體的力有限而產生出的執行速度太慢、記憶體不足等限制，已經算是不太存在了；並且因遊戲產品的內容日漸豐富，造成在程式設計時的規模及困難度兩方面的問題快速地增加，使得組合語言不再擁有早期所具備的優勢了。因此遊戲設計的廠商們，便紛紛捨棄早期以純組合語言來撰寫程式的作法，而逐漸採用高階語言來設計程式，以

達到易於架構那些日趨複雜且龐大的遊戲程式。至於在高階語言無法應付的地方，再輔以組合語言之助，以期達到絀長補短之目的。

在目前的遊戲設計業界中，於 1980 年代初期所誕生的 C 語言，可說是目前大部份的遊戲設計師們，最常廣泛採用的 種高階語言。C 語言之所以會受到如此的青睞，是因 C 語言本身集合了語言結構精簡、高度結構化、高度模組化、高度可攜性及具備優秀低階處理能力的眾多優異特性，而這些是其它電腦程式語言所望塵莫及的。除了 C 語言本身的優秀性外，其在編譯器的體積、支援性的程式庫、相關資料的取得及輔助性的開發工具上，亦都有相當多的產品種類，可供其程式開發時選用。由於 C 語言是一套擁有如此多優點的電腦程式語言，理所當然的，也就成為了業界中最廣泛被使用開發語言了。筆者建議您不妨去使用看看。

在最近日漸流行的 C++ 語言，它是一套完全擁有 C 語言特色的電腦程式語言，並且加強改善了部份 C 語言較為鬆散的組織架構。C++ 語言最大的特色，則是將其引入物件導向的程式設計技術，使其成為跨時代的先進電腦程式語言。在這一方面，主要是實現物件導向技術中的三大觀念：封裝 (Encapsulation)、繼承 (Inheritance) 及泛型 (Polymorphism)。

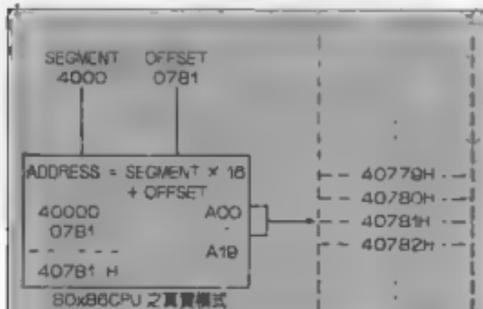
C/C++ 語言的記憶體模式

C/C++ 本身是一種移植性 (Portable) 非常高的電腦程式語言，因此其不論是大型電腦中所使用的 UNIX 作業系統，或者是 IBM PC 個人電腦裏所使用的 MS DOS 及 Windows 作業系統上，它的蹤影幾乎是隨處可見的；甚至在某些作業系統的開發環境中，更指定 C/C++ 來做為其最基本的發展語言。C/C++ 這種電腦語言之所以能夠如此的被廣泛使用，成為有史以來最為成功的電腦語言，除了因 C/C++ 本身語言架構的設計優良精簡外，其本身與電腦架構的無密切關連性所產生的高度移植性，亦是其不可抹滅的重要因素之一；但也

正由於 C/C++ 是擁有如此泛用性的電腦語言，因此在此 C/C++ 語言的規格制定之初，勢必無法顧及到每一種電腦系統之間因硬體架構的差異，所產生的不同實際需求。為了滿足這些需求，各種不同電腦系統上的 C/C++ 編譯器 (Compiler)，便存在著因硬體架構的不同，所產生的部份差異性存在。在 IBM PC 個人電腦上的大部份 C/C++ 編譯器，它們所擁有的各種不同記憶體模式 (Memory Mode)，便是特別針對 IBM PC 個人電腦中，所採用 Intel 80x86 CPU (Central Process Unit，中央處理器) 的架構，所專門衍生出來的

一種產物。在其它的不同的作業系統（例如 Windows 32 Bit 或 OS/2 Warp 上，都只有一種 Flat Mode）或非 IBM PC 系列的電腦系統上，就可能只有一種記憶體模式，不再像 MS DOS 或 Windows 上的 C/C++ 編譯器，有存在著多種記憶體模式的必要。

雖然我們已經了解到在 IBM PC 個人電腦中所使用的 C/C++ 編譯器上，大部份都有存在著針對 Intel 80x86 CPU 的架構，所產生出來的各種不同記憶體模式，但到底什麼是記憶體模式？它與我們在從事 C/C++ 語言的設計工作時，又有著什麼樣的影響呢？在此簡單的來說吧！所謂的記憶體模式，乃是在 MS DOS 或 Windows 作業系統上的 C/C++ 編譯器系統，為了配合著 Intel 80x86 CPU，所獨有的區段式（Segment）記憶體管理架構的特性，而所特別提供用來控制產生程式碼的方法。其主要的目的，乃是為了使不同的應用需求，都可以得到最恰當的執行效率，使程式碼大小、執行速度及應用需求三者之間，能夠取得一個最佳的平衡點，以期可以使用每一個程式，都可因選擇正確的記憶模式，而發揮出最大的執行效率。



20 位元位址的產生方法

導致以上現象的原因，全都因在 Intel 80x86 CPU 所特有的區段式記憶體管理架構所引起的。在最早的 8086/8088 或更先進 CPU 型號上的真實模式中，Intel 公司為了要使 CPU 能夠更方便地管理記憶體及實際硬體上的需求（註 1），遂採用一種區段式的方法來管理將電腦系統中的記憶體，使那些用來區別各個不同記憶空間的位址，均可以使用 Segment:Offset 的方式來表示出它們的位置所在。而表示式中所列的 Segment 及 Offset，乃是代表著一個 16 Bit 的無號整數之義，其中 Segment 是用來標示出該記憶位址所在的區段之起始位址為何，而 Offset 則是用來指示該記憶位址，是佔於該區段起始位址之後，開始計算的第幾個位址上。所以由前所述，我們將可了解到，在 In-

tel 80x86 CPU 的定址過程裏，不論是 Segment 或 Offset 之值，這二者都是缺一不可的，因為它們正是 Intel 80x86 CPU 用來產生真正 20 位元位址資料的根據所在（註 2）。

雖然我們已經知道上述的情況了，但還是無法聯想到，區段式記憶管理方式與 C/C++ 編譯器中的記憶體模式到底有什麼關係的存在？其實造成 C/C++ 編譯器需要提供記憶體模式的原因，乃是在於 Intel 公司所推出的 80x86 CPU，為了方便程式在執行時不同用途記憶體的方便，與提高程式碼執行效率，並減少程式碼的大小，遂提供出幾個特定用途的區段暫存器，以便能藉由這些暫存器的幫助，來指示出特定用途的區段所在起始位址上。在 8086/8088 CPU 上，計有 CS（Code Segment，程式區段，用來指出目前正在執行的程式碼，所在區段位址為何，與 IP 暫存器配合使用，便為 CPU 所正在執行指令的位址）、DS（Data Segment，資料區段，用來指示出短程資料所在的區段位址為何）、ES（Extra Segment，額外區段，用來指示長程資料所在的區段位址為何）及 SS（Stack Segment，堆疊區段，用來指示出暫存資料的堆疊區段，所在的起始位址為何）等四個區段暫存器；在 80286 及更先進 CPU 上，又增加了 FS 及 GS 這個類似 ES 用途的區段暫存器。當我們在要定址這些特定區段內的資料或程式碼時，由於 CPU 已經有內定的 Segment，所以在存取的過程裡，我們只要提供出 Offset 之值，便可由 CPU 視指令的需求，來決定使用那一個內定區段暫存器，而不須像傳統的定址方式，定要提供出完整的 Segment 及 Offset 這二者，才能使 CPU 可以進行正確的定址工作。正由於 Intel 的 80x86 CPU 系統有內定區段暫存器的特殊性質，因此便形成在定址的方法上，出現了只需提供 Offset 的短程定址，及需提供完整 Segment 及 Offset 之值的長程定址等二種不同的方式。以上二種定址方式對於資料的存取及副程式的呼叫，都有著極大的關係存在。在 Intel 80x86 CPU 上，不論是存取資料時的定址動作，或者是呼叫副程式時的執行位址切換動作，短程定址絕對是要比長程定址來得快多了；而且在程式執行碼的大小上，又是更加地精簡，因此短程定址不論是在效率與精簡上，都要比長程定址來得優秀。但由於 Intel 80x86 CPU 的一個區段之大小，最大也僅僅可達 64K Byte 之譜，因此勢必影響到那些在特定區段內，所可容納資料或程式碼的大小，最多僅可應用到 64K Byte。因此短程的定址動作比長程定址來得優秀，但是其規模受限於區段上限 64K Byte。在大型應用程式的需求上，恐有不足使用之虞，而正是短程定址的重大限制。至於長程定址的動作上，因其定址時都是使用完整的 Segment:Offset，所以它們並沒有受限於區段上限 64K

Byte 的限制，而可定址到 1M Byte 傳統記憶中的任意位置，但其所付出的代價，則是卻較慢的執行效率及較大的程式碼。

正因為如此，在 IBM PC 個人電腦的 MS DOS 及 Windows 作業系統上的 C/C++ 編譯器所提供

的記憶體模式，便是為了配合著 Intel 80x86 CPU 有短程定址與長程定址的特性，所產生出來的一項機能，使程式開發者可以視自己所發展程式的規模，來決定到底要使用那一種記憶體模式，以獲得較佳的執行效率與程式碼大小。在一般 C/C++ 編譯系統中所提供的記憶體模式，就是在產生程式檔時，編譯器對於程式與資料定址指令的決定上，是使用短程定址指令或長程定址指令的不同搭配組合。常見的款式計有 Tiny（最小模式，程式與資料定址均為短程，且兩者共用同區段，即為 MS DOS 下常見的 COM 檔格式）、Small（小模式，程式與資料定址為短程，但兩者各有獨立一區段）、Medium（中模式，程式碼採長程定址，而資料碼則採短程定址，適用於資料量較少的程式上）、Compact（精簡模式，程式碼是使用短程定址，而資料碼則採長程定址，適用於大資料量的小程式上）、Large（大模式，程式與資料定址均採

C 語言所提供記憶體模式

模式	堆疊段	程式段	資料段	程式呼叫	資料指標	輔助說明
TINY	無	64K 以內	64K 以內	短程	短程	堆疊段、程式段及資料段共用 64K。
SMALL	有	64K 以內	64K 以內	短程	短程	程式碼總和不超過 64K，靜態資料不得超出 64K。
MEDIUM	有	64K 以上	64K 以內	長程	短程	程式碼可超出 64K，靜態資料不可能超出 64K。
COMPACT	有	64K 以內	64K 以上	短程	長程	程式碼總和不超過 64K，靜態資料不可超出 64K。
LARGE	有	64K 以上	64K 以上	長程	長程	程式碼總和不超過 64K，靜態資料不可超出 64K。
HUGE	有	64K 以上	64K 以上	長程	長程	程式碼總和不超過 64K，而靜態資料亦可超出 64K。

長程定址)及 Huge (巨大模式，類似 LARGE 模式，只是在本模式時，若使用指標來存取記憶體時，其程式會先將指標予以正規化 (Normalize)，使指標得以存取到超過 64K Byte 的巨大資料區)等六種模式。

這種記憶體模式對於我們在從事程式設計時的影響，首先當然是決定您所設計的程式，其程式碼的規模及可供資料區使用的記憶體多寡；其次是指定指標的種類，是屬於短指標、長指標或 16 位指標等三種形態。除此之外，若您是使用單的 C/C++ 語言來設計程式，而不再搭配其它輔助語言 (例如組合語言) 一同使用，則記憶體模式已經對您沒有什麼影響了；但假使您是搭配其它程式語言來同時使用的設計師，則在從事程式設計工作時，仍有許多重大的關鍵，是您所必須要注意的。筆者特於後文中詳述這些細節，以期各位讀者有更深入的認識。

C/C++ 與組合語言的聯結

在目前市面上大部份 C/C++ 編譯器系統所編譯出來的程式碼品質，不論是程式執行時的效率表現，或者程式碼的精簡程度上，都有著極優異的成績，在對於大部份應用程式的運作需求上，已經可算是相當足夠了；但是對於有關遊戲程式的設計工作而言，因為其有些部份會使用到極為低階的部份，因此必須要求到更高的執行效率，且程式碼更加精簡，在此若單單只使用 C/C++ 語言來設計，則可能仍嫌不足以應付實際運作上的需求，而唯一必須採行的方法，便是搭配著組合語言的共同使用，方可使兩者相輔相成，達到兼長補短的更高境界。

一般而言，在 IBM PC 個人電腦的 MS DOS 及 Windows 作業系統上，大部份 C/C++ 編譯器對於如何支援組合語言的形式，常見的方式只有二種形態：一種是使用所謂的行內 (Inline) 組合語言的方式。這種方法是直接在 C/C++ 語言的程式

碼中，直接藉由各家所自行擴充的指令，來達到撰寫組合語言的目的，非常的簡單好用，省去一些設計者所必需自行處理的細節；但由於這種搭配組合語言使用方式，都是屬於各家編譯器廠商所自行制定的，因此在各種不同編譯器的使用方法上，便會有極大的差異，這是在使用這種方式時，所必須特別注意的點。另一種搭配組合語言的方法，則是將組合語言的函式部份，獨立於 C/C++ 語言的程式碼之外，而成為單一組合語言的程式檔，然後兩者之間再透過標準的溝通方法，來達到相互支援的目的，使用此法最大的好處，就是方便管理及不妨礙 C/C++ 編譯器進行最佳化等優點；在對於如同遊戲程式設計這般大量的專案計畫，筆者建議最好是採用本方法，以方便管理日後在設計過程裏所產生的龐大程式檔案與副程式。在下文中筆者將大略的介紹一下這二種方式的應用情形，以便使以前

從未使用過組合語言來搭配 C/C++ 語言一起使用的讀者，可以藉由本文之助，建立起最基本的概念。但是因篇幅有限之故，筆者並無法非常詳細地將整個 C/C++ 語言與組合語言之間的連結，其所有相關的知識詳述出來，畢竟那可不是區區數頁之文，就可將其描述清楚的。因此若您真的有想要更進一步地深入了解，筆者建議您不妨多到書局中找幾本相關的書籍，來充實這方面的知識。

使用行內組合語言的方式，來達到在 C/C++ 語言中使用組合語言的方法，是非常容易上手與方便的；但由於各家 C/C++ 編譯器系統，在支援行內組合語言的方法上，都有各自獨立的一套，或者有些許的差異，因此在本文中，筆者並無法一一的介紹各家 C/C++ 編譯器所支援行內組合語言的方式。這就僅僅只介紹目前在國內所使用最廣泛的 Borland C/C++ 來做為示範的對象；至於另外一家著名的 Microsoft C/C++ 編譯器，其行內組合語言的使用方法，基本與 Borland C/C++ 的方式是大同小異的，而這也正是筆者選擇以 Borland C/C++ 的考量之一。至於要如何使用行內組合語言的功能呢？我們在撰寫 C/C++ 語言時，在需要用到組合語言的地方，先加上一個 `asm` 的提示符號，便可於該符號之後，開始撰寫標準 Intel 80x86 CPU 的大部份指令，而在組合語言內，所使用到 C/C++ 語言內的變數、標記、副程式或函式參數資料時，C/C++ 編譯器系統會自動幫您去處理這些細節，因此在大部份的情形下，您是不需費心去處理它們的，但在您程式之中有使用到指標時，可就要特別注意它們在不同記憶體模式時，所產生的巨大變化了。

若使用獨立的組合語言檔案，來達到支援 C/C++ 語言的目的，雖然在程式設計上要比起行內組合語言的方式，要來得複雜與麻煩，而所有相關的各項細節，均須由程式設計師來處理，但是其方便程式的管理與專業性，也使得本種方式成為了大部份遊戲設計師及專業程式師所最廣泛使用的方法；由於在目前的市場上，大部份廠商所推出的 C/C++ 編譯器，都有遵循著 C/C++ 語言在呼叫組合語言函數時所訂下的遊戲規則，因此若採用單一組合語言檔案，來設計完成一些可供 C/C++ 語言使用的副程式時，在絕大部份的 C/C++ 編譯器上，都可以正常無誤地被使用，而不需要有任何修改的工作。至於在設計難度的複雜性上，也因目前大部份的編譯器上，都已經開始加強這些配合的輔助功能，讓早期很多必須自行處理的細節，如今都已因編譯器所提供的輔助功能，而大大地簡化與更加方便了，比起使用行內組合語言的方式，不但不絲毫沒有半點遜色，有時還有過之而無不及呢！

在我們開始從事獨立檔案的組合語言副程式設計工作之前，有幾點重要的知識是所必須具備的。首先若您所設計的應用程式是使用純 C/C++ 語言來

設計的，那您所設計的組合語言副程式，最好也把它設計成給 C 語言使用的副程式一樣。因為 C 與 C++ 語言兩者之間在和組合語言溝通的大部份規則上，都是完全相同的；唯獨因 C/C++ 語言為了要支援它，所與 C 語言的多形函式，因此在函數名稱的指定上，會隨著其參數的不同，而有所變化，常造成和組合語言連結時的困擾。為了解決這一個人人的問題，我們將副程式設計成供 C 語言使用的形式，然後在定義原形於標頭檔時，於該副程式名稱之前加上 `cdecl` 指令，來通知 C/C++ 語言編譯器這個副程式是 C 語言格式即可。接下來第二點必須要注意的細節，那就是 C/C++ 語言的編譯器系統，有著一個不同於其它語言編譯器的特殊行為，便是當 C/C++ 編譯器在處理程式中的變數或函數時，會自動在變數名稱及函數名稱之前加上一個底線符號。而正因為 C/C++ 編譯器系統有這一個特殊動作，因此當我們撰寫組合語言的副程式之時，若有任何必須要和 C/C++ 語言共同使用的變數或函數時，便需要自行在這些名稱之前，加上一個底線符號，以符合 C/C++ 語言所特有的這項性質，讓程式目的檔在最後連結的過程中，連結程式可以順利地找到這些變數及函數名稱。第三點必須要作意的事，便是 C/C++ 語言有函數參數傳遞的方式上，是藉由堆疊來完成。當我們從 C/C++ 語言中，來呼叫有執行的組合語言副程式時，編譯器在產生調用的執行碼時，便會將那些參數由最後一個開始，將其資料推入堆疊之中，直到第 `n` 個參數為止，然後才真正的呼叫組合語言副程式，而此時被呼叫的副程式，便可由所有程式共用的堆疊區中，來取得那些由上層程式中所傳遞過來的所有參數。最後一點，由於在 C/C++ 語言之中，有著各種不同記憶體模式的存在，所以若您所設計的組合語言常式，有使用到任何指標的參數或變數，則您便要特別注意其因記憶體模式的不同，而所產生出來的巨大變化。若您不想要處理這些問題時，則在設計 C/C++ 程式為組合語言的副程式時，不妨將指標部份強行加入 `far` 指令，來確定其單一性，減少因模式的變化，而所產生的諸多麻煩。

註 1：因 8085/8088 CPU 的硬體外部架構上，有提供著 20 條位址線，來做為其正確定址共道 1M Byte 的位址空間，但即因在 8086/8088 的暫存器及指令結構，均屬 16 位元的架構，並無法直接來產生 20 Bit 的位址線，所以它亦必需藉助於其它間接的方法，來達到產生 20 Bit 位址線的目標，而分段式記憶體管理架構，便是用來達到這個目的的方法。

註 2：當 Intel 80x86 CPU 在使用 Segment 及 Offset 產生 20 條位址線的資料時，是先將 Segment 之值向左移 4 位，使其成為 16 個 20 Bit 的數值，然後再加上 Offset 之前，便可產生真正的 20 Bit 位址線資料。

採購高手

**如何替公司爭取更好價格！
如何具備採購應有的條件！**

『採購高手』將讓您擁有採購管理六大特點
從廠商詢價到產料過程，
皆能井然有序的處理每件採購案，
是一套採購管理中的頂尖高手。

可與下列系統配合使用：作業與倉庫

採購高手6大特點——

- 管理「所有廠商資料」——主給了解每一筆產品採購資料；
- 管理「產品價格報價」——不會因年代久失而需資料查詢；
- 管理「目前產品存貨」——隨時可與應付安全存貨；
- 管理「詢價結果資料」——供採購時之參考與比較；
- 管理「產品報價資料」——可清楚每項產品明細、付款
方式、交貨條件；
- 實現「採購明細統計」——掌握每一筆交易明細與金額。

產品功能：

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 一 廠商管理系統 | 六 產品詢價管理 | 十 廠商採購統計 |
| 二 產品管理系統 | 七 產品採購管理 | 十一 基本資料設定 |
| 三 供應商管理系統 | 八 採購單資料查詢 | 十二 報帳統計 |
| 四 庫存管理系統 | 九 金額管理 | 十三 多幣別統計 |
| 五 安全存貨統計 | 十 產品採購統計 | 十四 匯率管理 |

適用對象：公司行號、採購員、老闆皆適用。

定價：\$3880元



亞洲套裝軟體系列

學生寶典 II

適用對象：學生、社會人士皆可適用

同學名冊	社團名冊	會議管理	英文單字
磁片管理	CD卡帶管理	收文管理	備忘錄
心算日記	成績管理	編審計劃	查詢對獎
功課表管理	上課筆記	圖書管理	管理POS
活期管理	血型占卜	登錄管理	雜誌工具
性別測驗	字源百科	聯絡管理	學紅通票
花的無語	如何理財	生活百科	簡章管理
惡魔來臨	我的天狗	賽馬方格	

突破銷售業績的第一代學生寶典，是受用者熱情要求，再將以嶄新的功能，呈現更完善的管理與多元化資訊查詢，是您的生活將更添一份新采。

是「最實用的 學生寶典 II」，也是您所備的強悍管理軟體，擁有它



總經銷：1 廣訊公司 2 廣訊公司 3 廣訊公司 4 廣訊公司 5 廣訊公司 6 廣訊公司 7 廣訊公司 8 廣訊公司 9 廣訊公司 10 廣訊公司

動動腦

- 加、減、乘、除數學遊戲
- 購物與金錢運用
- 繪圖遊戲
- 九九乘法練習
- 認識萬年曆
- 推磚塊益智遊戲



定價 590元

問題診療室



台中市 胡晉文



問題診療室，您好：

小弟在看完 73 集後有些問題想要請教

(1) 在介紹如何成為特約作家那提到的最有自信的稿稿了是拍什麼？自傳、對某個遊戲的評論還是其它？

(2) 可否用文字檔投稿，或為作家後的待遇如何？希望能清楚完整的列出來，讓我們比較了解。

板橋市 蕭雅春



問題診療室，您好：

小弟從升了高中以來，一直想要加入軟世特約作家的行列，以下有幾則有關特約作家的問題，想請教您！

(1) 特約作家有無年齡限制，一位高中生可以加入嗎？

(2) 在 73 集有說，想加入特約作家的行列，必先要寄一作品，並附個人資料，但要如何確定我的作品，不會跟其他作家的作品鬧雙胞（相同遊戲，內容不同）？又該怎麼辦？

(3) 寫攻略當注意什麼？是否要將遊戲畫面抓下...（我沒有精熟的抓圖程式，所以無法完整抓下）



胡讀者、蕭讀者，你們好：

哈哈，沒想到對成為本刊之特約作家有興趣的讀者還不在少數，相信主理人應該感到欣慰。由於兩位讀者的問題多有雷同，所以在此一並回答。

(1) 邁向特約作家之路（不歸路？）的第一個步驟，自然得將個人身世、自傳...等基本資料寄來編輯部。倘若你的經歷夠 SUPER 且自傳內容能感動全體編輯群，相信這條路你已經跨出第一步了。再來，偉大的主理人自會指定一筆遊戲，請你寫一篇試稿（通常是評論），而這篇稿子的內容很有可能就是決定你能否成為特約作家的關鍵。

(2) 基本上來說，特約作家並無年齡上之限制，只要你的文章能掌握起承轉合；詞句通順自然；立論闡述清楚，不要言之無物；滿篇廢言。即使是高中生也能加入我們特約作家的行列。

(3) 一般來說，第一篇的試稿或自行投稿，只是要了解你對遊戲的觀點、論述是否公允；文章是否通順而已。除非有特別因素（主理受外力脅迫或此篇作品十分驚人），否則通常是不予刊登的。至於作品鬧雙胞怎麼辦？這個難題留給主理煩惱就好了。

(4) 用文字檔投稿是再好也不過了，至於成為作家的待遇如何？各家雜誌社待遇有所不同，因事屬機密在此就不便列出了。若你有幸成為本刊的作家，

待遇如何我們再好好地研究一番。

(5) 投稿攻略請注意下列幾點規則：①確定編輯部是否需要此篇攻略？②攻略格式該如何編寫，是否需要繪製地圖？③圖檔需要多少數量？④攻略是否有字數上的限制？至於抓圖問題，同種抓圖程式並不保證能成功地抓取遊戲的畫面，因此建議你多準備幾套抓圖工具。目前市面上能取得的「其大者有：遊戲修改大師（精訊）、動畫錄影機（精訊）、抓圖獵人 II（大字）、畫面狩獵者（軟體世界）、Screen Thief（Shareware）」。

台南縣 周大和



問題診療室你好：

(1) 為什麼刊在雜誌上的「新片動向」的資訊都不太正確，使我們玩家被騙得「痴痴的等」？希望貴誌能夠儘可能提供正確出版日期！

(2) 百戰天龍是否不再接收遊戲的修改（如：PC-TOOL、GB 等）



周讀者，你好：

(1) 本刊「新片動向」之出版日期是由各遊戲發行公司所提供，若發行公司因製作進度延遲而導致遊戲無法在預定日期出片，實非本刊資訊不正確之過。再則目前國內之遊戲發行公司之遊戲出片預告都不是「十分」正確，食言抑或跳票之事時常有之，譬如仙劍××傳、××國演義 II 皆有此記錄。因此若廠商們都能如期發片，實是玩家的福，也請本刊之「新片動向」有實質上的意義。

(2) 百戰天龍專欄自 72 期史德權下後，欄位日益壯大，內容也益發充實。以此前言來看按鍵密技才是最高化境。以 PC-TOOLS、GB 等軟體轉化之修改大法，以往也是本欄接收之對象，但考慮到修改遊戲將其廣為流傳，實有傷害製作者之智慧財產權，因此並不鼓勵玩家投稿遊戲之修改法。

台北市 吳吳



問題診療室，你們好：

在下有幾個小問題想請教您

(1) 我一年前買了台電腦，老板說是 486 DX2-66，當時看也沒看就相信他，現在一年後，對電腦也有些許了解，便拆開外殼，想看 CPU 之編號，結果被散熱片和風扇蓋住了，看不到；開機時，BIOS 說這台電腦為 486DX2，我用 NORTON UTILITY 內之 SYSINFO 系統資訊調查器看了一下，說是 486DX 67MHZ，裏面還有個測試 CPU 的工具，測，結果是我的 CPU 之數值為 439 而與其他 CPU 比較，INTEL 之 DX2-66 為 141.7、DX2 33 為 35.9，為何同樣是 DX2 66，數值



會差那麼多，難道是被坑了嗎？

(2)我的 TURBO 鍵按下去，面板竟然顯示 316 MHZ，有可能嗎？

(3) WINDOWS 系統在 DX2-66 下之載入時間為幾秒，我的為一分鐘，有那麼長嗎？



呆呆讀者，你好：

(1)一年前市面上的確有很多 Remark 的 CPU，因此並不排除你可能購買到 Remark 的電腦。不過及即使是，SYSINFO 測試出的數值也不應該如此低。因此初步判定可能是你主機板上的 JUMP 沒有調整好，或是 BIOS 內 Chipset 的 AT Bus Clock 狀態是最原始的設定，或是主機板的設計和執行效率不良有關，建議你請熟手幫你做最佳化的調整。

(2)面板後有 JUMP 或 SWITCH 可調整顯示數字，因此其數值僅提供參考，絕不可當真。

(3)WINDOWS 系統載入的快慢，牽扯的範圍很廣，如搭載的配備、記憶體的大小、CONFIG 的設定...等等都會影響其執行速率，不過一分鐘是誇張了點！

台北市 歐餘金



問題診療室，你好：

小弟曾在數月前，拜讀貴刊第 72 期由筆名馬路天使所主筆的遊戲解開室專欄，標題為「開啓遊戲新時代的保護模式」一文，覺得貴刊的內容在國內遊戲雜誌界中，算是最具深度與內容的公司了，文中的內容令小弟一直印象深刻，因為當時小弟亦開始著手嚐試保護模式程式的撰寫，所遇到的許多問題與文中所提的狀況不謀而合，小弟覺得這位馬路天使，應該是一位經驗豐富的程式設計師吧！

有一個問題，想請教貴刊的編輯大人馬路先生，您文中所提到的 SC2000 與 DOOM 所使用的 32 位元音樂音效程式庫 AIL32.LIB 是國外那一家公司所開發或代理的？因為小弟也想購買一套，卻不知從何找尋起，上了 INTERNET 寫了封信問，卻也沒有下文。

只有把黃蓉誌翻出來再寫了這封信請教馬路先生了，希望您能指導，謝謝您！



感讀者你好：

AIL 全名是 Audio interface Library 目前最高版本是 3.03，由 John Miles 所設計，這是一個人公司，所以不容易找到資料。

不過 AIL 可不是買來玩的，因為公司授權需要 7500 元美金，並不是一般人負擔得起的。不過

如果你是遊戲作者，可向 John Miles 申請「第一次試用計劃」，這計劃會免費提供一套 AIL 程式庫，並可出版一套遊戲。當你覺得適用之後，在以後的產品可以付費取得終生授權（7500 元美金），亦可買單獨產品授權（3000 元美金或是送他套遊戲，詳細情形可傳真或上 John Miles 的 BBS 站查詢。

John Miles 的地址如下：

Miles Design, Inc
8301 Elander Drive
Austin, TX 78750

(512) 345-2642/FAX (512) 338 9630/
BBS (512) 454-9990

台中縣 涂玲玲



問題診療室，你好：

我於前幾月買了一套遊戲軟體，在開機之際，城市爭霸，很高興的打開電腦進入硬盤中，啟動遊戲，結果螢幕只有 not have EMS 個英文字，心情頓時失落，關上電腦，至本月再度想起，所以買了一本書，找如何增加 EMS，並且問了朋友得知下列程式：

```
Device=C:\DOS\HIMEM.SYS  
Device=C:\DOS\emm386.exe RAM 800 H=8  
DOS=HIGH  
FILES=30  
BUFFERS=30
```

快速至 PE2 改 Config.sys 的程式，並且重新載入遊戲，興奮之情再度湧了上來，啟動遊戲，畫面出現時，心中快樂升到了極點，但等片頭粘連後，卻跳回到 C:\，真讓我感到不解，重新試了幾次還是如此，再一次的失望，很不甘心，再詢問朋友，教我買製片開機片，並載入上列程式，完成後，再度啟動遊戲，結果還是如此，不知是怎麼回事，懇請指教！



涂讀者，你好：

基本上你的設定沒錯，但卻忽略了一個調校記憶體的重點，就是系統會吃掉一些 EMS，如果一個遊戲要求 800K 的 EMS，你不可以只設定 RAM 800，一定要在 800 以上，一般來說最少要設成 RAM 900（視主機板而定），最保險的方法是設成 RAM 1024。據作者表示，鹿鼎記的續集將會改成保護模式，不會再有設定的困擾，希望你繼續支持。

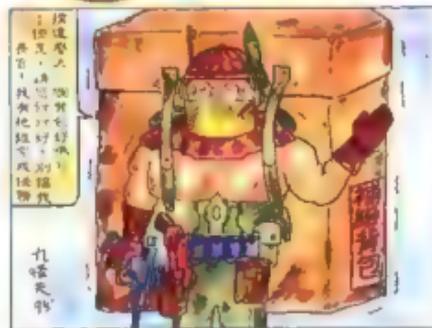
雷玩短路



武將中挑係本遊戲頗吸引人的嘢，但如果事先沒有搞清楚狀況，胡亂叫陣，下場可悲……



本遊戲武器種類繁多，那的數目不一，在多個戰場上，那些咬在……



男女一行人，長時間在外，餓到吃嗎拉散，總有時候出現一些狀況令人難……



武將中挑劉備，聯白其入一擊即第一，才更神武精神……



扣晚軍情，是苦有的事，不過……像這般……，入夜品……



話說了的那一……，旅館感覺自不能……，連機關都……了……

GAME SHORT



這名記者在新聞記者會上，與新聞記者爭論，但由於他與記者爭論，所以新聞記者不理他，因此他大鬧，被趕出會場。



這名記者在新聞記者會上，與新聞記者爭論，但由於他與記者爭論，所以新聞記者不理他，因此他大鬧，被趕出會場。



這名記者在新聞記者會上，與新聞記者爭論，但由於他與記者爭論，所以新聞記者不理他，因此他大鬧，被趕出會場。

長之野望... 長之野望... 長之野望...



這名記者在新聞記者會上，與新聞記者爭論，但由於他與記者爭論，所以新聞記者不理他，因此他大鬧，被趕出會場。



這名記者在新聞記者會上，與新聞記者爭論，但由於他與記者爭論，所以新聞記者不理他，因此他大鬧，被趕出會場。



東 瀛的尺度真是有過勝的，以前只聽人說起遊戲要玩就得玩日本遊戲，因為裏面有特別精彩的內容，本還有些不信，拜華義、入堂島所賜，看他們的

大力推廣下讓我們這些不懂日文的玩家，也能一窺 DOS/V、98 系列的遊戲。而且像逆玉王這種 H 遊戲還能神不知鬼不覺的去玩它，不用再像看黃色書刊

那樣偷偷摸摸見不得人，套句流形語：很好，我喜歡！至於此遊戲好看到甚麼程度，你自己去玩玩看就知道了。

逆玉王



進入最後決戰地



快把公主放了



威斯德利亞自殺



王宮醜聞塵封歷史中



你說的我就要聽嗎？



還嘴硬？



哇！公主穿婚紗好漂亮



歷史重播？



打敗威斯德利亞



你這傢伙平就該滾蛋了

★小李子

歡樂

幸福人

由於筆者曾經玩過「幸福人」的紙上遊戲，對其印象頗為深刻，所以一看到電腦版的「幸福人」在市場上推出之後，本著懷舊的心情，便買了套回家玩玩。

在玩過一陣子之後，筆者覺得遊戲本身的架構還算不錯，不過在某些地方則有些不夠平衡，由於可以在開始時調整所需達成的四項目標屬性之多寡，而遊戲中賺錢比獲取其它知識、快樂及名譽等容易多了，導致玩家只要拼命賺錢，便可以很快地達成人

生目標，一下子就結束遊戲。雖然如此，它還是個不錯的輕鬆小品，在炎炎夏日之時，與兩三好友一同玩樂，也算是個不錯的消遣選擇。



我們帥氣的主角——小鴨哥



耶！已經完成人生目標了！



百通公司羅亞大灰鼠



哇！看來底子頗紮實



哈哈！唯我獨尊！



白天還是晚上？



我面癱地等……



哇！大伙齊聚一堂了！



啊！怎麼黑漆漆的？



娜悄悄地來……

P.A.R.T

仙劍奇俠傳

本 遊戲的劇情相當令人激賞，有時突如其來的劇情常令人嚇一跳，遊戲的第一女主角趙靈兒居然是蛇精，而原本以為可以伴主角走江湖的林月如忽然死去，靈精彩依以千年道行來換取情郎十年的性命，也十分感人。總之情愛在本片中佔了十分

重要的地位。

不過有一點十分令人詬病，就是迷宮人的誇張，有時迷宮走就是 個小時，非常無聊，而且把原本的劇情在這段時間內打散了，而且迷宮裡怪物又特別多，雖說不是踩地雷式的遇敵法，但迷宮的路又窄又小，要過這樣

路，就一定要和在迷宮路上的怪物打「交道」。反正戰鬥在這遊戲占了不少成份，這種拖戲的行為希望以後大宇能多多注意。

還有一點，就是阿奴的戲份實在是太少了，雖然後面她都有出現，但是卻沒說過幾句話。遊戲終了時對她的印象及個性還是迷迷糊糊，似乎只是出來串小場而已。除了以上的小缺點外，遊戲的整體表現是十分突出的，國內如能繼續朝此目標邁進，那麼國產遊戲要打通國際市場不是不可能的！



極速天龍

花了兩天的時間終於完成了極速天龍！自從“聖戰奇兵”到現在每套 LucasArts 的冒險遊戲我都玩過，本遊戲和“瘋狂時代”、“妙探闖通關”比起来

好像簡單了點，不過故事的劇情比較飽，有好幾處場景的關鍵道

具也藏的人好了，如：廢鐵廠的吸鐵機、和最後的摩托車等等…



1 肥婆壓頂，這下慘了



2 飛機落地，安全迫降



3 天雞不死，這壞人還真長命



4 天呀！我有懼高症



5 哇！再不逃就成紅燒豬肉了



6 好險！



7 天色暗了，路上路過



8 肥婆壓頂，這下慘了



9 天呀！我有懼高症

智冠科技有限公司
總代理

ELECTRONIC ARTS
PRESENTS

游藝一夏

原版光碟遊戲

每片新台幣 **140** 元起

與智冠科技人手促銷
經典收藏集系列
物超所值
買一送一！



TOP TEN PAK II

- "Cassiopeia" Space Edition
- "EuroLand 2"
- "Excursion 1 & 2"
- "Hockey in the 3D"
- "Mars, Jupiter & Pluto"
- "Mars in 3D"
- "PGA TOUR" Golf
- "Space Club Project 1"
- "Space Club or Space Club Adventure Edition"

- 救世聖主
- 風馳電掣
- 七座金城
- 星球大戰2
- 大滿貫橋牌
- 357戰鬥大隊
- 銀河飛將豪華版
- 職業高爾夫巡迴賽
- 世界杯西洋棋冠軍賽
- 麥克·喬登 3對3 籃球

▲ 10個遊戲，只賣 **NT\$1400** 元



6 HIT
TITLES
FROM
EUROPE'S #1
DEVELOPER

TOP TEN
經典收藏集 I

- 風雲霸主
- 快樂天堂
- 極道英雄
- 上帝也捉狂 I
- 上帝也捉狂 II
- 魔法飛毯 DEMO 片

▲ 7 紅寶典遊戲，6 個只賣 **1200** 元
請把握良機！！

鬼屋一夏!!

鬼屋魔影3

全中文革命性擬真冒險光碟遊戲

超值
預約價 \$740
全省狂熱
搶購

全國第一冊全電繪漫畫本
雙手奉上!!

- ◆ 千呼萬喚始出來!鬼屋魔影3在歷經16個月的開發後終於誕生了!
- ◆ 繼二代之後,這一次,鬼屋魔影3再創以驚人的操作界面、配合劇情實作的劇情,讓你在炎熱的夏天,體驗一場互動式的驚悚旅程!
- ◆ 場地,鬼屋!體驗了多輪重覆玩家!
- ◆ 鬼屋魔影3以驚天動地的導演風格,將全影帶入精彩境界!
- ◆ 5.00T 雙碟裝電影 3D噴流, 雙碟裝電影 噴流裝!
- ◆ 革命性的 3D 立體效果
- ◆ 增加驚悚電影情節
- ◆ 充滿驚險大西遊血戰的劇情
- ◆ 豐富、活潑、獨特遊戲劇情
- ◆ 超過 300 個特效, 270 度自由旋轉攝影機 70 度攝影距離

● 2001 年 4 月 25 日上市 (零售價 \$990) ●
 ● 全片 4 碟 (4 碟裝) ● 包含 3000 多張精美圖片及 3000 多段精彩影片 ●
 ● 3.2GB 全片彩色原聲 ● 全片 3000 多段精彩影片 ● 雙碟裝原聲碟 ●
 ● 附贈全片全彩原聲碟 (A+B+C+D) ●
 ● 附贈全片全彩原聲碟 (A+B+C+D) ●
 ● 附贈全片全彩原聲碟 (A+B+C+D) ●
 ● 附贈全片全彩原聲碟 (A+B+C+D) ●



碧冠科技有限公司



歡迎批發零售

軟體世界
代理

©1994, 1998 Infogrames / I-Motion, Inc.
 本遊戲經法國 Infogrames 正式授權在中國發行
 及香港代理製作發行, 版權所有, 請勿非法複製。

特價

模擬城市 2000 世紀光碟大補帖 英文完整光碟版 + 中文磁碟版

模擬城市 2000 世紀光碟大補帖，不只收錄了原裝英文模擬城市 2000 完整版所有程式，更收錄了模擬城市 2000 中文磁碟版，雙重確保系統享受，完全獨立，關千萬別投保任何來源不明的國外原裝應保……

健康
投保

模擬城市 2000 中文磁碟版

模擬城市 2000 中文磁碟版將取代模擬城市 2000 英文版的發行，模擬城市 2000 將於民國八十四年七月全面進入中文時代，讓你在全國都市發展計劃中，享受中文的全民健保……你不再是文盲市長了!!

健康
投保

模擬城市 2000 中文版更新

曾經擁有模擬城市 2000 英文版的建保玩家，別以為你所付的“保費”沒有著落，我們將隨行模擬城市 2000 政府的語言，讓全民享受應得的價值，請模擬城市 2000 民眾，立刻把購買登記卡（健保卡）或購買證明（保戶身份證明，手冊內）連同姓名地址電話資料，一同寄回智冠科技，將免費升級為中文版，享受建保請支持……

模擬城市 2000

中、英文版世紀光碟大補帖

SimCity 2000 City Collection

MAXIS



智冠科技獨家代理發行

女哲型人型機械人「多莉」被送進了異次元世界。
藉由「同步通信機」，在異次元世界中培養「多莉」的身心
成長，找出回到原來世界的方法。



「第一視點」來操作「點點RPG」!

除了冒險RPG及養成模擬系統!

具有多種結局，高度權威的成就感。



Foresight Dolly 超未來少女



台北新店市南港路42巷59弄3號3樓
TEL: (02) 010-6677 FAX: (02) 010-7324

遊戲共和國™

REPUBLIC OF GAME

遊戲共和國總動員

當您發現 KTV、PUB、啤酒屋……已不再具吸引力

何妨換點新刺激——遊戲共和國。例如：

帶十幾個朋友一起賽車、駕駛國產戰機、坐擁磁、國際宮、運籌帷幄、

這不是一千零一夜裡的情緒，而是電腦玩家的鮮花麗。

在這裏——

您可以使用各種好玩主機或模擬真實 (VR) 的遊戲設備，試遍國內、外各業遊戲。

也可與同好在電腦網絡上面殺、交換心得。

或者，輕鬆地閱讀各類遊戲雜誌、和遊戲作者面對面暢談。

遊戲共和國入會申請單

姓 名：
性 別：
電 話：
教 育 程 度：
職 業：
地 址：

出生： 年 月 日

(公 宅)

高中以下 高中/職 大專 研究所以上

製造業 工商服務業 自由或專業

金融業 資訊業 貿易業

軍公教 學生 其他

遊戲共和國會員招募中

■入會辦法

- 每年會費新台幣兩千五百元，請至郵局匯款
- 1名 又生資訊股份有限公司
- 帳號 18402578
- 填寫入會申請單
- 請將郵局劃撥收據、入會申請單、相片一張，郵寄至
又生資訊股份有限公司 台北市中山北路 段28巷22號1樓

■會員權利

- 持會員卡可至國內主要電腦展，可享八折優待，含使用設備及購買所有又生公司所製作及代理之 PC GAME 產品。
- 不定期舉辦國內外各類活動，唯屬最年會演講及會員通訊
- 於生日當日，將可收到一份精美禮品。
- 凡加入遊戲共和國會員，即具備申請遊戲共和國義工資格。

魔法公主



一位美麗、調皮、又對甜食癡狂著迷的小公主，一段爲了成爲最強的魔法師而展開的冒險之旅，一個充滿無限爆笑RPG正要展開...

- 全新設計的「歌劇式」劇情表現手法，看著台上小娃娃們魔力的演出，搭配上各種俏皮的旁白，彷彿正置身一部精彩的舞台喜劇。
- 遊戲中將不同定向橫向的俯視畫面與面自轉轉的魔王與怪物，取而代之的是外式笨拙表情無辜的敵人。
- 設定豐富的魔法戰鬥系統，風、火、水、光、闇等眾多魔法系統，供你盡情的揮灑使用，且不同屬性之對象皆有不同的效果，甚至還會替敵人補血呢！更增加遊戲的活潑性。
- 3D立體大、規模且充滿機關的迷宮中，收藏著各式各樣的道具、財寶與魔法書，都等著您運用智慧將之「發掘」！



永遠探索不完的神祕、
 永遠發掘不完的祕寶、
 永遠解不完的謎題
 與永遠笑不完的劇情
 今年暑假，
 等您來引爆！！



鷹揚資訊
 YING YANG INFORMATION

台北市昆明街222號11樓 電話：(02) 8890626 傳真：(02) 3890664
 郵政劃撥1841578 戶名：鷹揚資訊有限公司(請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話)

運鏢天下

保鏢

中國歷史上以刀光劍影、
槍林箭雨而聞名的世界，
20天遊遍 5 年不同的旅行經歷。

用 10 天時間，看 5 年歷史的變遷。

1. 3 天游 10 個 4 城，多景甲遊歷 5 城。

2. 5 天的 10 城，10 城地的行程。

3. 10 天的 10 城，名山古剎的行程。

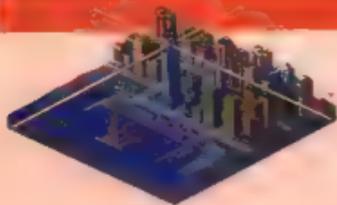


光騰資訊有限公司

T-TIME TECHNOLOGY CORP.

台北市南港區二段 11 街 3 號 TEL: (02) 2857700

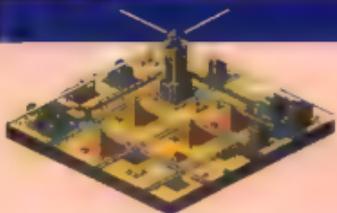
掌控世界經濟動脈



二十世紀末的今天，您的事業不再侷限於一個特定的城市之內，利用高速運輸網絡，可以規劃出最完善的貨物運輸系統，連結遍佈世界各地的天然資源及廉價勞工，加上商場戰術，切斷對手企業上下游的運輸管道。

讓您的企業在競爭中脫穎而出。

規劃生產製造流程



然而，單純的載送貨物已經無法滿足您，三百種生產設備、兩百種零件、六十種成品，絕佳的運輸系統與產品品質，是您的競爭優勢。

讓您的企業在競爭中脫穎而出。

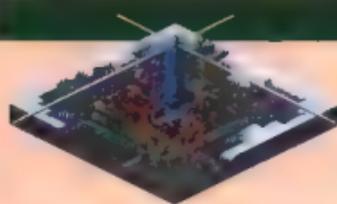
當金錢成為焦點，你將開啓企業支配時代之門。

世紀末商業革命

The Supreme Corporation



研發科技衝擊未來



更先進的科技永遠意味著更高的權勢，具有世界影響力的企業，定站在前瞻性的科技領導地位，不要忘記，以龐大的財力發展超越時代的製造技術，兼顧品質與價格，獨家壟斷國際市場。

經營資本建設帝國



入您手中的，不再是長相類似、造型一成不變的建築物，矚目的商業大樓、超級的公益建設，數百種完美的儲物倉收租，您投資關係企業來培養股票市場的財力，運籌建設公共設施，以最大的人氣換取最佳的高層，您的決策，將是主宰這場商業革命成敗的關鍵。



光譜資訊有限公司

T-TIME TECHNOLOGY CORP.

北京中環路二號二層二層二層 TEL: (010) 2301000

絕地

衆神之詛咒

新藝95年超級鉅作

- ◎第一套個人古裝美式冒險遊戲，開闢國內遊戲全新風格。
- ◎動感與美感交織構成的細膩畫面，媲美歐美大作。
- ◎曲折動人的劇情、驚險挑戰的故事讓英雄的你無畏的……
- ◎輕鬆容易上手，適合任何年齡層。
- ◎優美動聽的背景音樂，驚天動地的震撼音效。
- ◎光碟版支援國語、精彩豐富的劇情。

一個畫家的冒險故事

無草的鐘度，紐約的街頭，畫家的天堂，一個
談著「絕地」故事的老人，一條線有奇異圖騰的項鍊
，就在你不經意的穿入那條巷子時，你被再度重新
捲入了「絕地」之中……

在這充滿謎樣的地方，不管那層都有神祕的傳奇在
等著你，但是不要忘了神賦予你的任務，解除衆神
的詛咒，並且回來原來神空中，該總是漫長的，是
喜、是怒、是憂、也是樂，你將——的……



Art 新藝股份有限公司
9 Entertainment Corporation

戰

棋

三國志 戰略風格 軍象棋 棋 術精髓

戰略遊戲架構：棋桌遊戲規則。
 地形變化機制：軍具遊戲張力。
 山林、沙漠、營地、平原、水戰，
 中國古戰場重現。
 人物狀態、遠近，引戰陣典指繪；
 中國水鳥畫風，勾點神州風貌。
 正規軍隊編制外，邊設計刺客、說
 客、道士等特異功能棋子。
 講求戰略運用；典帶整軍治軍。



NEWS---

校園電玩社 電游接手中
 只要您想要為貴校電玩社注入新血者，立即回函備妥以下資料，
 就可獲得本公司任 產品之DEMO片，另享有活動參與及優惠價格...
 來函請備【校名 校址、社團負責人或聯絡人、通訊電話及地址、
 社團人數】



松詮資訊有限公司

CREATON SOFTECH INC

台北市永福路94號8樓

RF NO 93 Shao-Yuan Road Taipei

Taiwan R.O.C

TEL: 02-165-4222 FAX: 02-365-0808



歡樂盒
GAI IE BOX

17F No. 17, 17th Floor
YUNG HO, T.A. PEI TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

總代理
集品資訊(有)
新竹市科學園路210號
TEL (035)733 642
FAX (035)782 438

PART 2

強檔預告 敬請期待



爆笑足球



神劍傳說 II

PART 3



賊拳拍擋



PART 4



七雄犯

阿達

歡樂盒
GALIE BOX

香港總代理
花遊電腦有限公司
新加坡市歐士山街第75巷34號
TEL: (02) 587 2513
FAX: (02) 587 2511

香港總代理
CompMark
Software (HK) LTD
新加坡總代理
MICOR REAT

馬來西亞總代理
Preussner Computers
影視特效工作室
企劃/設計

原星

TAKE BACK

一場激烈的雷射雷射戰鬥將展開；
請您一齊動心搏搏！

您將駕駛最高科技的太空戰艦，
與橫行霸道的宇宙海盜進行太空作戰。
您一定萬萬想不到海盜佔領的星球
就是您坐中的這座同胞。

精緻流暢的過場動畫
模擬真實的戰鬥座艙
3D-GRAPHICS 的精彩故事
臨場畫效

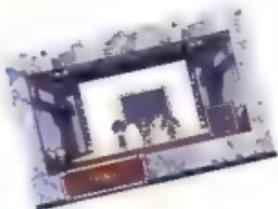
原星發行 敬請期待

歡樂盒
GALIE BOX

原星發行 敬請期待
YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN R.O.C.
永和市中和路34-1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

精怡電腦代理
集品資訊(有)
新竹市科學園路210號
TEL (035)733-642
FAX (035)782-436

誕生 Debut



只要您發揮超級經
栽培一位嬌滴滴的
讓她們獲得新人獎及
小公主的稱號
她們是男人的生
命線
她們是女人紅大菜
樂而不為

日本第一超強花 貴姓 奈保司
排行總冠軍現在歡迎您將呈送給您

歡樂盒
GALIE BOX

花道電腦(有)
TEL (07)587 2513
FAX (07)587 2511

CompMark
Software(®) LTD
新加坡總代理
MILOR BEAT

馬來西亞總代理
Prosperous Computers
影像設計工作室
企劃 設計

卡通快打II
'95最新版

Pee & Gifty
SPECIAL

靈精小精靈



歡樂盒
GAME BOX

1/F No. 17, 4th Fl. * RD
YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN R.O.C.
永和市中和路345 1號17樓
TEL (02)2316454
FAX (02)2316424

新竹區總代理
樂品資訊(有)
新竹市科學園路210號
TEL (035)733-642
FAX (035)782-438

首度開創舉世聞名的黃飛鴻

黃飛鴻

之
鐵馬金剛



歡樂盒
GAI IE BOX

總經銷：香港
電話：(07) 587 2513
地址：高維市觀山區銘傳路75號34號
TEL: (07) 587 2513
FAX: (07) 587 2511

香港總代理
CompuMark
Software (S.S.) LTD
新加坡總代理
MICOR BEAT

馬來西亞總代理
Prosperous Computers
影畫特效工作室
企劃/設計

時空特勤組





TIME GIRL



西元 2008 年，全美各地不斷傳出奇案，而被害者的屍體上均被刻下三個數字，只見這三個數字代表的是何意義？

你—洛杉磯警局特勤組幹員，伙同搭檔艾琳正與追緝了兩年之久的宗教恐怖份子亞卡洛在廢棄的危樓中對峙著。根據調查，綽號“星塵殺手”的亞卡洛乃惡魔撒旦之子，其目的地乃是為了釋放禁制撒旦的異空間。一旦其奸計得逞，人類將陷入空前的浩劫。

霎那間，亞卡洛的藏身處閃出六道紅色光芒，只見他口中念念有詞，瞬間消失於光芒之中。英勇如你，是否有膽量進入時空隧道與惡魔一較長短呢？



- 首創國內橫向四層捲軸射擊遊戲，捲動流暢、節奏明快，帶給你全新不同的感受。
- 將近 50 個敵人造型，完全依時空背景不同而有特殊設計，而且每名敵人都有其獨特的攻擊方式。
- 共有四位主角供選擇。你可決定單打獨鬥，或邀集朋友兩人並肩作戰，打敗邪惡的魔王。
- 六大時空，多變詭譎的敵人，讓你訝異於時空之美時亦無喘息之暇。
- 除了主要武器外，還能撿到一些額外特殊武器及物品，更增添遊戲樂趣。
- 不同的時空關卡配上不同風格的音樂曲風，讓你完全融入遊戲而不可自拔。
- 擺脫傳統射擊遊戲空無劇情的標幟，讓你隨著劇情起伏變化，而血脈高張，沸騰到最高點。



PHILIPS

帶您進入

繽紛的多媒體世界



TV卡

- 486以上PC的唯一選擇
- 晶片採用最先進的超晶管技術
- 立體感強
- 畫質優

\$4,500-



音效卡

- 48KHZ超級聲音
- Wave Table及MPU-401
- 升級介面
- 支援E-IDE介面

\$2,200-



MPEG卡

- 即時錄影/壓縮播放
- 支援VIDEO-CD CD-I

\$4,500-



CD燒錄器

- 可製作CD-ROM, CD-DA, CD-XA, CD-I等格式之光碟片
- 可實地燒錄入及播放資料



外接式

CD-ROM

- 桌上型 筆記型 皆第一級三星
- 會將CD可讀碟利用播放

2X: \$4,900-
4X: \$7,500-

所有的 GAME

您可以一巴掌就帶著走

全世界最小的隨身碟

(外擴單節的 PRINTER PORT)



● 1.8" CASE **\$3,900-**

- 1.8" HDD (PCMCIA)
- 40 MB **\$2,900-**
- 105 MB **\$7,900-**
- 131 MB **\$9,900-**
- 170 MB **\$13,900-**
- 260 MB **\$17,900-**
- 340 MB **\$19,900-**

1.8吋



● 2.5" CASE **\$2,500-**

- 2.5" HDD (IDE)
- 210 MB **\$3,900-**
- 540 MB (超厚) **\$8,900-**
- 810 MB (超厚) **\$14,900-**
- 1.3 GB **\$21,900-**

2.5吋



● 3.5" CASE **\$2,900-**

- 3.5" HDD
- call in

3.5吋

郵購帳號: 18467204

● 歡迎信用卡付款 ●

WHEREVER
匯豐電腦科技
 台北市重慶北路二段158號4樓
 TEL: (02) 2533800 FAX: (02) 2533844

—光華單市中心—
 元富電腦 (02) 396-5781
 股客速資訊世界 (02) 717-7105

三國演義

貳

漢末，天災人禍，烽煙四起，張角與兵作亂，將全國的戰爭氣息拉到最高點。紛紛亂世，英雄輩出，劉備、關羽、張飛、曹操、孫權、呂布等人的力鬥及諸葛亮、周瑜、龐統等人的智鬥，加上無劃好集齊睿智的將領血汗，構成了流傳千古、為後世人讚嘆稱絕的「三國時期」。從一國亂至走向二國並立的狀況，要如何做到的？要具備什麼資格，才能從百毒叢林裡，走向一統的大道？

這些男人將其一生投注在這場波瀾壯闊的大時代，他們將會再演繹一場驚天動地的故事嗎？

七場時代劇本
出七場時代劇本
出七場時代劇本
出七場時代劇本

及全場十餘項個人屬性，近五十種外交和軍事策略
及全場十餘項個人屬性，近五十種外交和軍事策略
及全場十餘項個人屬性，近五十種外交和軍事策略

電影版可以登錄門戶，數百個自己的名字或為新添生或新武將
電影版可以登錄門戶，數百個自己的名字或為新添生或新武將
電影版可以登錄門戶，數百個自己的名字或為新添生或新武將



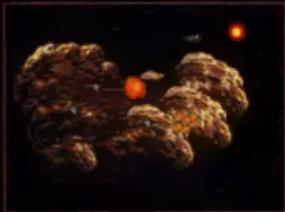
軟體世界 普冠科技有限公司 製作發行 SOFTWORLD

浩瀚的宇宙中永遠有無限的可能與無窮的故事，等待強者與智者去征服和發掘。

男人與女人的戰爭不斷地進行著，自古已然，結果如何，誰也不知道。

兩億八千萬年前的銀河系，一個人類文明極度發達時代，銀河系中充滿了高科技與超能力。在女人當家的社會中，男人想要提高自己的地位只能拿起槍桿子革命……

大銀河



智冠科技強力製作，即將發行！



SOFTWORLD

- 一百四十多名日式美少女人物，均可成為您手下的科學家、將領和官員，任意差遣。
- 近百個細緻的 640*480 256 色高解析度太空背景及星球圖，每一幅都是精緻地球，使您恍如身臨外太空中各種不同的神秘星球。
- 可自選組合、設計的 3D 太空戰艦，充份發揮您的想像力。
- 戰鬥模式精彩刺激、動感十足，包您打得大呼過癮。
- 十餘組高度動感的過場動畫，讓您大飽眼福。
- 豐富的故事劇情，許多謎題等待您來破解。
- 全視窗操作介面，上手容易，一隻滑鼠即可掌握全局。



軟體世界 智冠科技有限公司 製作發行

